AMIGA DÜNYASI

YIL: 2 SAYI: 15 AĞUSTOS 1991 18.000.-TL(KDV DAHİL)

DAMOCLES

CYBERCON III

BİYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK TİCARET VE SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

İÇİNDEKİLER

GRAFIK

FONT DESIGN..... 10-12
GRAFİK TEKNİKLERİ..... 14-15
DELUXE VIDEO..... 20-22
SCULPT ANIMATE 4-D..... 38-40

ÖZEL

D-OPUS..... 30-32
VİRÜSLER GERİ DÖNDÜ..... 33
İKONLAR VE İKON EDİTÖRLER. 52-54
VİRÜS..... 92-93
RESİMLİ ROMAN..... 96

Müzik

PROTRACKER..... 42-46
NOISE PLAYER..... 46

SÜREKLİ YAZILAR

HABERLER..... 4-7
COMPUMARKET..... 8-9
AYIN OYUNLARI..... 16
AMIGA SALATASI..... 26-27
OKUR MEKTUPLARI..... 41

DİLLER & DERLEYİCİLER

AMIGA VE C..... 18-19
AMIGA BASIC..... 24-25
AMOS..... 28-29
ASSEMBLER..... 47-49

DONANIM

HARDWARE DERSANESİ..... 34-36

OyuN TANITIM

ADVENTURE..... 57-59
DAMOCLES..... 57-59
F-15 II..... 60-62
MOONBASE..... 63-64
KING'S BOUNTY..... 64
FORMULA I GRAND PRIX CIRCUITS..... 65
FAST EDDIE'S..... 66-67
BATTLE BOUND..... 68
STORM BALL..... 69
ALPHA WAVES..... 70
WARZONE..... 71
PROJECT 1..... 72
CUBICS..... 73
FLY FIGHTER..... 74
SWITCH BLADE II..... 75
A-10 TANK KILLER MISSION DISK..... 76
LORNA..... 77
MERCS..... 78-79
P.P. HAMMER..... 80
ELITE V2.0..... 81
GALACTIC EMPIRE..... 82-83
LEGEND OF BILLY THE KID..... 84-85
CYBERCON HI..... 86-90
KISA KISA..... 91
CARDINAL OF THE CREMLIN..... 91
QUICK & SILVA..... 91
SCIFI..... 91

PROGRAM DÖKÜMLERİ

COPPER LİSTESİ..... 94
SCROLLVEPORT..... 95

BİYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK
TİC ARET VE SANAYİ
LİMİTED ŞİRKETİ

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI
İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
CAN ÖZTÜRK

YÖNETMEN YARDIMCISI
SİNAN EREL

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

REKLAM MÜDÜRÜ
BURÇİN ENEŞ

TASARIM GRUBU
SİNAN GÜRDAĞCIK
TUNÇ DİNDAŞ
ÜMİT ERTEK

FOTOĞRAFLAR
MEHMET ÖZCAN

MONTAJ
TURGUT TUNCAY TEL: 518 18 51

RENK AYRIMI
ATLAS GRAFİK TEL: 527 30 45
BASKI-CİLT
GRAFİK SANATLAR TEL: 150 04 58

YÖNETİM YERİ
KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT.
No=22/1 Kadıköy/İST. Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN TÜM DİZGİ VE SAYFA MIZAMPAJI AMIGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ İLE YAPILMAKTA VE ÇIKIŞLAR KUBBEALTI DİZGİ MERKEZİNDEN ALINMAKTADIR.

BAŞBAŞA

Merhaba,

Bildiğiniz gibi, bilgisayar teknolojisi gelişmiş tüm dünya ülkelerinde, bu alandaki çalışma ve üretimleri korumak amacıyla "copyright" olarak bilinen koruma yasaları yaygındır. Korsan diye bilinen program hırsızlarına yönelik cezalar oldukça ağırdır. Türkiye'de de bilgisayarlı yaşama doğru koşar adımlarla ilerlenirken, bu tür önlemlerin alınması gerektiği düşüncesi yaygınlaşıyor. Tabii, bu alanda gelişmenin, biraz da bu yasalara bağlı olduğu düşünülecek olursa, koruma yasalarının çıkması hem bu alanda çalışanları teşvik edecektir; hem de yeni ve taze beyinlerin katılmasını sağlayacaktır.

14 Haziran'dan başlayarak yürürlüğe giren bir kanunla bilgisayar programlarının çalınması, silinmesi veya bozulması ağır ceza kapsamına alındı. Bu yasa kullanılarak program kopyalama suçunun da değerlendirilebilmesi mümkün. Ancak kanunda sadece "program" sözcüğünün geçip "bilgisayar programı" olarak sözedilmemesi, kanuna ilaveler yapılması gereğini ortaya çıkartıyor. Bu kanun, ülkemizde oldukça büyük ve başıboş bir alana hakim olacak.

Şu anda hem kullanıcılar, hem de satıcılar bir karmaşa içerisindeler. Rengarenk orjinallerle kutular dolusu kopya program, aynı rafları süslüyor. Eh, arada önemli bir fiyat farkı da olunca, tercihin ne yönde kullanılacağı açık. Bilinçli tüketici, orjinali her zaman tercih ediyor; ama bunun tek çözümü, yasa gücüyle kopya programı ve kopyalamayı engellemek. Umarız kısa bir süre içinde kanunda gerekli düzenlemeler yapılarak bilgisayar programları korumaya alınır.

Bu ay yeni program, utility ve oyun tanıtımlarımızla birlikte olacağız. Hardware Dersanesinde bu ay, Kick-Off adaptörü ve seri kablo yapıyoruz; 68000 mikroişlemciyi tanımaya başlıyoruz. Sürekli yazılarımız devam ediyor. İkonlar ve ikon editörleri ile kendi programlarınıza yeni ikonlar ekleyebileceksiniz.

Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın.....

AMIGA DÜNYASI adına,
MAHMURE ÜNYELİ

Commodore, COMMODORE ELECTRONICS LIMITED'in tescilli markasıdır.
Commodore-Amiga, Commodore-Amiga,Inc'ın tescilli markasıdır.
Amiga Dünyası dergisinde yayınlanan yazıların yayın hakkı saklıdır. İzinsiz kopyalanması ve kullanılması yasaktır.
Dergimizde yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLEF
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

DELUXE PAINT IV

ELECTRONIC ART Firması, DELUXE PAINT IV'ü yakında piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Programın satış öncesi dağıtılan kopyasında en göze çarpan özellik, 4096 renkli HAM modunu desteklemesi. Yeni renk seçeneklerini gösterebilmek için, orijinal renk penceresi değiştirilerek renk karıştırma olanağı sağlayan özel bir şekle dönüştürülmüş. Bu renk karıştırma paletinde, herbirinde 32 renk olan 8 ayn palet tanımlanabiliyor. Programın, animasyon kontrol paneli de değiştirilerek geliştirilmiş ve Deluxe Paint III'ün animasyonuna ilave olarak animasyonu geri gösterebilme ve Lightbox (Işık kutusu) özelliği eklenmiş. Lightbox özelliği ile bir anişmasyon karesi üzerinde çalışırken, aynı anda bir önceki ya da sonraki kareyi görmeyi sağlıyor.

Programın bir diğer etkileyici özelliği, metamorph (dönüşüm) efekti içermesi. Bunun için önce istenen sayıda kare tanımlanarak, birinci kareye başlangıç şekli ve son kareye de bitiş şekli brush olarak yerleştiriliyor. DELUXE PAINT IV, ara animasyon karelerini metamorph

algoritmasını kullanarak otomatik olarak yaratıyor. Ayrıca Stencil yapma ve Gradient Fill araçları da geliştirilen program, 256 renkli IFF/ILBM resimleri de yükleyebiliyor.

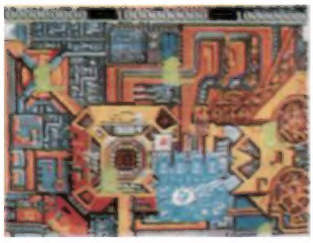
DELUXE PAINT IV'ün görünüşü, diğer pekçok yeni AMIGA programı gibi, üç boyutlu bir arabirim şeklinde. Yakında piyasaya çıkacak olan programın fiyatı $150 olacak. Eski kullanıcılar ise $50'a yeni programı edinebiliyorlar.

CLICFAX

PC'lerde yaygın olarak kullanılan FAX modemler, AMIGA'da da kullanılmaya başladı. Bunların ilki, BLACK BELT SYSTEMS tarafından satışa sunulan CLICFAX. 9600 baud'da fax dökümanlarını gönderip alabilen CLICFAX; 300, 1200, 2400 baud hızlarında ve MNP 3, 4, 5 seviyelerinde standart modem iletişimi yapabiliyor. CLICFAX, kendi yarattığı ve AE'nin sendfax sistemi ile sıkıştırılmış ".fax" uzantılı dosyalar ile ascii text ve IFF grafik dosyalannı okuyabiliyor. Sistem Workbench'ten ya da CLI'dan çalıştırılabildiği gibi, Arexx desteği ile başka bir program tarafından da çağrılabilir. Fiyatı $450.

VOLFIELD

VOLFIED, Entertainment International firmasının TAITO'nun üstün basan sağlayan arcade'inden bir adapte. Sadece bir kişi, garip ve korkunç yaratıkların saldırısına karşı koyabilir. Volfied 16 kademeden oluşuyor. Oyun esnasında birçok extra silah alıyorsunuz. Ana yaratığın içinde ise sizi birçok sürpriz bekliyor. Evet, bu oyun arcade meraklılarını oldukça oyalayacak gibi...



SUPRA 9600 MODEM

SUPRA modemleri ile tanıdığımız SUPRA firması, SUPRA MODEM 9600 modelini çıkardı. V.32/V.42bis modemlerle 38400 bps hızında bilgi transferi yapabilen bu yeni modem, 2400 bps'lik modemlerden 16 kat hızlı. CCITT V.32bis (9800/4800 bps), V.22bis (2400), V.22/Bell 212A (1200) ve V.21/Bell 103 (300) modlarında çalışabilen SUPRA 9600, en uygun hız ve protokole otomatik ayar yapabiliyor. Bütün popüler iletişim programlan ile uyumlu olan modem, SUPRA'nın mükemmel desteği ile satışa sunulmuş.

SUPER FULCRUM

Birkaç ay sonra çıkacak oyun, Domark'ın MIG 29'unun yeni ve gelişmiş bir versiyonu da sayılabilirilir. SuperFulcrum, Rusya'nın en yeni savaş uçağı hedef alınarak hazırlanmış bir simulasyon. SuperFulcrum'da, saydam bir kokpit. daha büyük motorlar, daha fazla silah ve video screen display sistemleri bulunuyor. Oyunun senaryosu, Güney Amerika'da geçiyor. Fulcrum, çok uluslu bir uyuşturucuyla mücadele birliği tarafından kullanılıyor. Oyun içinde casus AWACS uçakları, uçaksavarlar, güçlü helikopterler ve sivil hava taşıtları gibi birçok ilginç obje bulunuyor.

SuperFulcrum'un, Eylül'de piyasaya sürüleceği belirtiliyor. MIG 29'cular, bu programı alarak, kendilerini modernize edebilirler. Oyunun fiyatı henüz belirlenmiş değil. Güzel bir simulasyon olacağını umuyoruz.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

MIDI & MUSIC

Amiga ve Amiga'yı profesyonel amaçla kullananlar, gün geçtikçe artıyor. Bu alandaki yenilikler tüm Amiga'cılar gibi bizleri de çok sevindiriyor. Son haber, bir müzikevi ile ilgili.

- Amiga'yı amatör veya Profesyonel amaçla müzik alanında kullanmak.
- (MIDI) interface aracılığıyla Amiga ile Midi bağlantısı olan klavyeli cihazları birlikte kullanarak, tam profesyonel kalitede müzik ürütmek. Ve üretilen müzik parçasını istenildiği gibi Amiga'da düzenlemek. Diskete kaydetmek ve istenildiğinde tekrar dinlemek.
- Amiga-Roland işbirliği ile evlerde home-studio kurmak.

- Evlerde, okullarda ucuz, fakat tam profesyonel kalitede müzik üretmek.

- MIDI vasıtası ile Amiga'da görsel ve işitsel müzik eğitimi sunmak.
- MIDI konusunda Software ve Hardware sağlamak.

Ayrıca cuma günleri MIDI ve MÜZİK konusunda demostrasyonlu seminer verilen müzikevinde, bu seminerlere katılmak için randevu almaları gerekiyor. Bilgisayarlarla kullanılan müzik aletleri, Roland firması tarafından sağlanmış.

Yukarıda okuduğunuz satırlar, Suadiye'de yeni açılan MIDI & MUSIC firmasının hizmet anlayışını belirtiyor. Firma aynı zamanda müzik aletleri de satıyor. Müzik konusunda profesyonel veya amatör uğraşı vermek isteyenlerin dikkatine...

MEGA FORTRESS

Mindscape firması, bir defada ufak bir şehri yok edebilecek kadar patlayıcı taşıyabilen yeni bir bombardıman uçağı simulasyonu hazırlıyor. Mega Fortress, Amerika'nın B52G Stratofortress (Dünya'nın en büyük, ağır bombardıman uçağı) için hazırlanmış bir simulasyon. Simulasyon, bir uçağın yapabileceği bütün öğeleri (deniz hedefleri, saldın, iyi bir uçak kullanımı, anti-roket sistemleri gibi) içeriyor. Oyunda gerekli olan bir çok ekstra görüntü mevcut. Böylece, düşen bombaları veya üstünüze doğru gelen cehennemi izleyebilirsiniz. Görevler, practising, pilotting ve navigation gibi bölümlere ayrılıyor. Fortress, anti-radar sistemleri ve hiç yakıt almadan havada 13.000 mil uçabilecek kadar büyük yakıt tanklarıyla donatılmış. Oldukça iyi bir simulasyon olacağa benziyor, nedersiniz?

DEATH BRINGER

"Kötü büyücü Deathbringer'ı ve sihirli kılıcı yarattıktan sonra, onlar asla güçlü Karn'ı yenemediler. Kader kılıcı Karn'a ulaştırdı ve şimdi Karn, büyücüleri yok ediyor."

DEATH BRINGER, Entertainment International firmasının şu sıralarda çıkardığı yeni bir arcade-adventure. Oyun, 600 ekran, 36 kademe paralax scrolling ve 30 level'dan oluşuyor. Karn savaşını sürdürürken, garip yaratıklar, metal tavuklar, bacakları sayesinde yürüyebilen silahlar ve on ekran boyunda dev bir yaratıkla karşılaşacak. Belkide siz bu satırları okurken oyun bilgisayarcılarınıza ulaşmıştır bile...

LOTUS TURBO CHALLENGE 2

Yarış meraklılarına müjde. Gremlin firması LOTUS TURBO CHALLENGE 2'yi hazırlıyor.

LOTUS 2, birbirinde oldukça farklı ve değişik bölümlerle dolu. Bu bölümler, farklı yol işaretleri, pano reklamları ve tünellerle kaplı ve birbirinden bağımsız. Yol kenarındaki işaret ve tünelleri de kendiniz seçebiliyorsunuz. Artık kullanabileceğiniz arabaların sayısı 2 olup, bunlar LOTUS ESPIRIT TURBO SE, ELAN TURBO SE modelleri.

Yarış meraklıları, şanslarını Kasım 91'de deneyebilirler.

WILD WHEELS

Red Rat, Micro Prose'un 3D Soccer'ini hazırlayan ekip, şimdi de yepyeni bir çalışma ile karşımızda, WILD WHEELS. Wild Wheels üç boyutlu bakış açılarıyla hazırlanmış, turbo motorlu, buggy tipi arabaların kapıştığı ilginç bir oyun. Oyunda, özel olarak dizayn edilmiş bu araçlardan oluşan bir takımı kontrol ediyorsunuz. Amacınız, bir topu ileriye doğru sürüp, engelleri aşıp, topa kuvvetle vurarak gol atmak!. Evet, yanlış okumadınız, gol atmak. Başarının ödülü ise para. Bu şekilde para kazanarak aracınızı geliştirerek daha güçlü hale getirerek kabiliyetini arttırabilirsiniz.- Böylece kazanmanız biraz daha kolaylaşır. Umarız bu oyun kısa bir süre içinde elinize geçer.

CHAMPIONSHIP ATHLETICS

Yaz gelirken spor oyunlarında da bir canlanma oldu. Hawk firmasının hazırladığı CHAMPIONSHIP ATHLETICS, Daley Thompson'un bir numara olduğu günleri geride bıraktıracak gibi. Oyunun içinde uzun atlama, 110 metre engelli maraton ve sırıkla yüksek atlama gibi bölümler yeralıyor. Bazı bölümlerde joystick'inizi hızla sağa-sola iterek hız kazanacak, bazen de iyi zamanlama yaparak başarıya ulaşacaksınız. Evet, hiç te fenaya benzemiyor, nedersiniz ?

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

PAINT PROGRAMLARIMIZ İÇİN FONT YAPALIM.

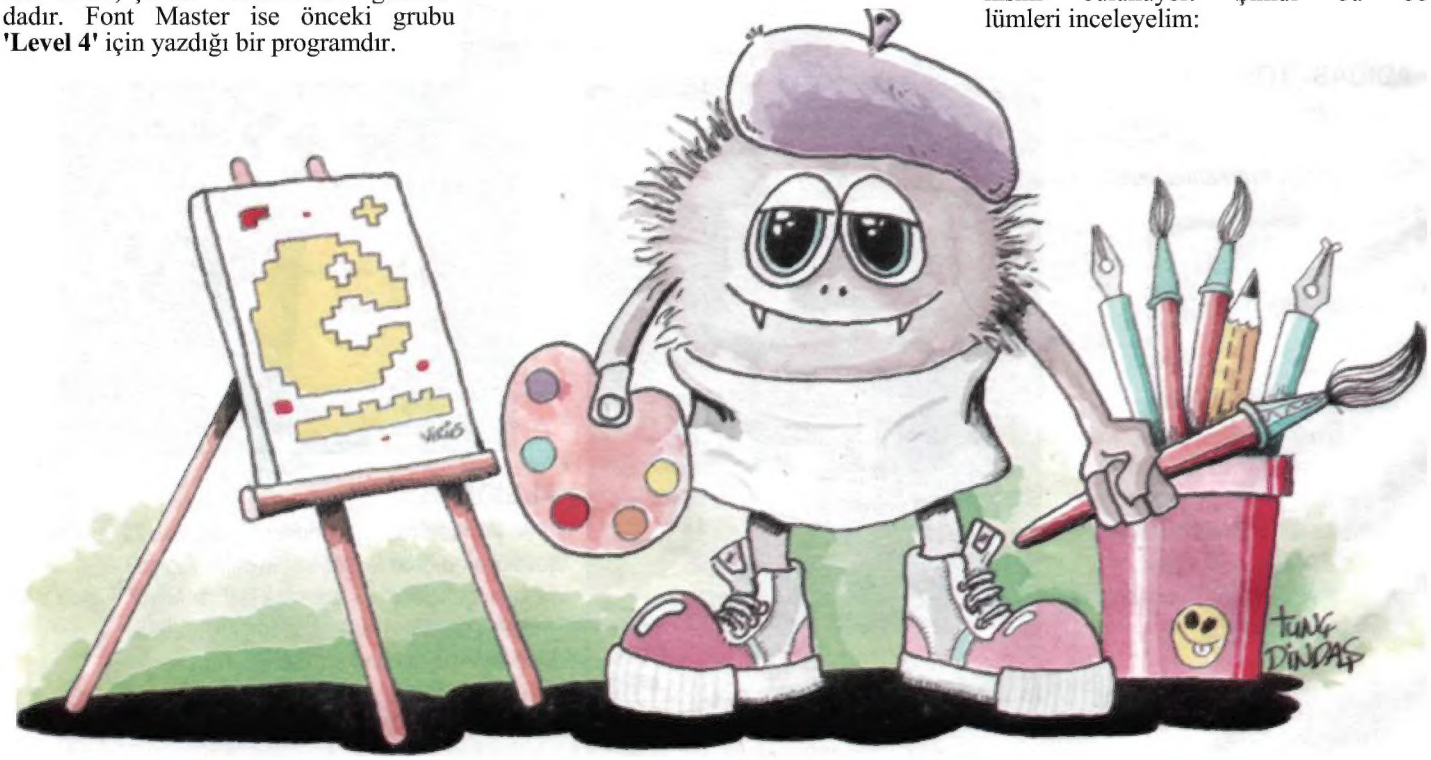
Geçen aylarda sizlere tanıttığımız Commodore-Amiga'nın Font Editor programından sonra kullanım ya da fonksiyon bakımından daha yüksek seviyedeki font editörleri anlatarak grafik programlarını açıklayan yazı dizimize devam edeceğiz. Ancak bu arada bilmenizi istediğim birşey var. Türk bilgisayar grubu **BRONX**'un üyelerinden **'MALİCE'** isimli bir arkadaşım bana bir disket göndermiş. Bu disket-te **MALICE'in** hem kendi çizdiği hemde bazı eski oyunlardan aldığı ve **'FAST FONTS'** komutu ile kullanılabilen 30 adet 8*8 font var. Bu piyasada bulunmayan fontları paint programlarında kullanabiliyorsunuz. Ayrıca diğer programlara uyumlu fontları meraklı arkadaşlara gönderebilirim. Eğer bu font disketine sizde sahip olmak isterseniz bana adresinizi gönderebilirsiniz.

Neyse artık yazımıza dönelim. Bu kez açıklayacağımız font editör programının kullanımı daha kolay ancak disk işlemlerini yapmak oldukça zor. Bazen insanın sinirleri bozuluyor.

FONT MASTER, bu programın adı. Programcısının ise **'Level 4 Advanced Software Design'dan 'JPN'** olduğunu ana ekrandan öğrenebiliyoruz. Bu arada şunu belirtmeliyim ki; bu program **'PUBLIC DOMAIN'** bir programcı tarafından yazılmıştır. Programın kodunu yazan **'JPN',** şu an **'VERTICAL'** grubundadır. Font Master ise önceki grubu **'Level 4'** için yazdığı bir programdır.

Neyse, programımız tamamen keyboard kontrolüne dayalı. Verebileceği hata mesajları dışında mouse'a el atmanız gerekmiyor. Kursor tuşları ve boşluk tuşu ile çizim yapılıyor. Ancak kursor tuşları hem editör hemde harfin seçildiği selector kısımlarında kullanılıyor. Bu arada, selector kısmında harfi, editor kısmında ise kareyi gösteren beyaz çerçevenin her zaman için bir solda durduğunu belirtelim.

Programın pull-down menüleri yok ve şu anda görmekte olduğunuz ekrandan başka *(ikinci menü ekranı hariç)* ekranı yok. Üstte logo, altında işlem yapmakta olduğumuz karekteri ASCII kodunu onluk *(DECIMAL),* onaltılık *(HEX)* ve ikilik *(BINARY)* sayı düzeninde gösteren bir satır var. Bu satırın altında ise sıra ile selector, editor ve **'HELP'** tuşu ile iki farklı ekran arasında değişim yaptığımız menü kısmı bulunuyor. Şimdi bu bölümleri inceleyelim:



SELECTOR: Bu kısımda **TOPAZ'** font ile 32'den 127'ye kadar olan **ASCII'** kodlu harfler sıralanmış. Editor kısmında işlem yapacağımız harfi yön tuşları ile buradan seçiyoruz. Beyaz çerçevenin bir harf boyu kadar solda durduğunu hatırlatalım. Selector'den Editor kısmına geçmek için **'ESC** tuşunu kullanın.

EDİTOR: Değiştireceğimiz ya da düzelteceğimiz harfin sekiz kat büyütülmüş halini içeren alanı bu kısımda. Bu alanın her iki yanındaki sayılar ise o satırın byte olarak değerini verir. Dolu ve boş kareler '1* ve '0' değerleri ile ikilik düzen bir sayı için gibi farzedilir ve hesaplama yapılır. Soldaki sayılar decimal, sağdakiler ise hexadecimal olarak hesaplanmış değerlerdir.

Bu kısımda yön tuşları ile hareket ederiz. Boşluk tuşu ile dolu kareleri boş, boşları ise dolu yaparız. Çizim yapmak böyle ayarlanmış, mouse çizimlerine göre size kolay mı gelir yoksa zor mu bilemem ama bir süre sonra kolayca alışıyorsunuz. Zaten basit bir font editörü kullanmak istiyorsanız buna alışmalısınız.

MENÜ EKRANLARI

Help tuşu ile ikisi arasında değişim yaptığımız ekranlara menü ekranlarından çok fonksiyon ekranları dememiz gerekir. Çünkü bu iki ekranda programın fonksiyonlarını gerçekleştiren tuşlar gösteriliyor. Bu fonksiyonları anlatarak yazımızı bitirelim:

CTRL: Harfin bulunduğu alanı saat yönünde doksan derece çevirmeye yarar.

DEL: Alanı ve dolayısı ile harfi siler. Clear anlamına da gelir.

CAPS LOCK: O küçük kırmızı ışık yanarken, yön tuşları ile alanı istediğimiz yöne çevirebiliriz. Diğer durumda ise yön tuşları normal görevlerini yerine getirir.

F1: LOAD işlemi için kullanılır. Ancak bir fontu yükleyebilmek için adını yazmanız gerekir. Üstelik programımız sadece 8*8 pixel boyutlarındaki fontlar için olduğundan disketteki fontların boyutlarımda bilmemiz gerekiyor.

F2: SAVE işlemi için. Load işleminde söylediklerimin aynısı.

F3: Fontu restore etmek *(yenilemek)* amacı ile kullanılır. Bu tuşa bastığınızda selector alanına Amiga'nın Topaz fontu yeniden gelir ve herşeye baştan başlarız.

F4: Alandaki harfi hafızaya geçirir. Bu işlem kopyalama işleminin ilk basamağıdır.

F5: Kopyalama işleminin ikinci basamağını gerçekleştirir yani hafızadaki harfi alana geçirir.

I: Invert işlemini yapar. Boş kareler dolu, dolu kareler boş durumuna gelir.

X: Alanın 'X' yönüne göre tersini alır. *(Ayna efekti.)*

Y: Alanın 'Y' yönüne olan tersini *(aynen X gibi)* alır.

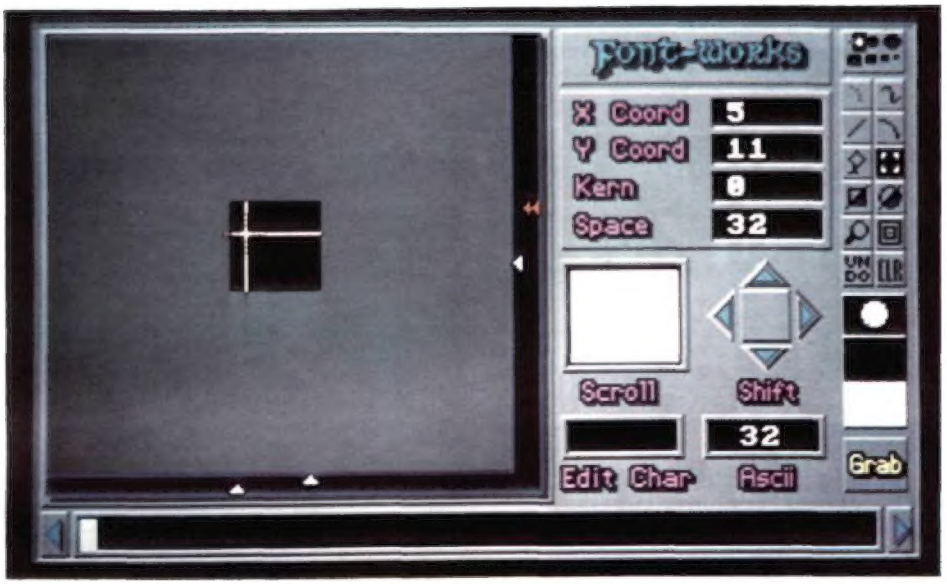
TAB: Editor alanındaki kursorumuzun bulunduğu satırı, sola doğru dairesel olarak kaydırır.

Q: Bu tuşun anlamı ise *(herkesin bildiği gibi)* programdan çıkmaktır.

Şimdi programın herşeyini öğrendiniz. Disk işlemleri sorun olsada kısa ve görevini yapan bir program. Devamını getirmek size kalmış. Kolay gelsin.

FONT WORKS V1.0

Evet, daha önce açıkladığımız iki basit font-editor'den sonra artık işi biraz daha karmaşıklaştırarak epeyce geniş olanakları olan bir font-editor'ü anlatacağız. Profesyoneller için bu yazımızda açıklayacağımız font editörün adı; **FONT WORKS.** Programcı firma ise Associated Computer Services Software Division Incorporated. Bende programın crack versionu var. Bu versiyonun başında ise küçük bir not bulunuyor: **"Her nekadar program rutinleri De-Luxe Paint'den alınmış olsa bile, iyi bir program. Kullanın".** Ben de aynı şeyleri size söyleyebilirim. Rutinlerin ne kadar **ALINTI** olduğunu programa girince kendinizde göreceksiniz.



Programımız oldukça fazla fonksiyona sahip. Bunlar genelde pull-down menüler olarak verilmiş ancak hemen her fonksiyonun bir tuş karşılığı var. Programı belli bir süre kullandıktan sonra bu tuşları ve kombinasyonlarını öğrenip işinizi daha çabuk halledebilirsiniz. Şimdi bu iyi programa göz atalım:

EKRAN DÜZENİ

Soldaki kocaman alan istersek kocaman kocaman fontlar yapma olasılığı tanıyor. Sağdaki ikonları bir yerden tanıyor musunuz? Evet, hepinize çok puan. Görevlerini biliyor musunuz? Evet, hepinize çok çok puan. Ne yazık ki programcılarımız sadece rutinleri De-Luxe Paint'den almamış ikonları bile aynen *(hatta aynı sıra ile)* almışlar. Font Works logosunun altındaki pencerede dört satır var. İlk iki satır çizim yaptığımız noktanın çizim alanındaki 'X' ve 'Y' pozisyonlarını gösterir. Üçüncü satır **'KERN'** ise harfin ne kadarının önceki harfin üstüne bineceğini gösterir. Dördüncü satır **'SPACE'** ise harfin kapladığı alanı saptamak için kullanılır. Bu iki ayarı size şöyle açıklayabilirim: Örneğin, "I" harfinin üst ve alt çizgisini uzatmadıkça diğer harflerle arasındaki boşluğun göze çarpmasını engelleyemezsiniz. Ama Space ayan ile harfin kapladığı alanı azaltırsanız bu sorun ortadan kalkar. Bunun uygulamasını yapın ve yazının devamında açıklayacağım **'VIEW'** menusunu okuduğunuzda farkı görün. Bu dört satırın altında yer alan dört ok ile harfin bulunduğu alanı dairesel olarak satır ya da sütun kaybı olmadan istediğimiz yöne kaydırabiliriz. Okların altındaki minik pencerelerde ise işlem yapmakta olduğumuz harfi ve **'ASCII'** kodu gösteriliyor. En alttaki çubukta ise işlemde olan harfin font içindeki yerini görebiliyoruz. Bu çubuğun iki yanındaki ok ile harf seçimini yaparız. Gelelim çizim alanının alt ve solundaki oklara. Alttaki oklardan biri Kern, diğeri ise Space ayarı yapmak için kullanılır. Soldaki oklardan biri harflerin oturduğu çizgiyi (baseline), diğeri ise harflerin üst sınırını gösterir. Bu okları oynatabilmek için yine mouse kullanıyoruz.

PROJECT MENÜSÜ

Bu menüdeki **LOAD, SAVE, SAVE AS, PRINT, ABOUT, QUIT** fonksiyonlarını açıklamaya hiç gerek duymuyorum. Zaten herkes bunları en azından De-Luxe Paint'den biliyor. Eğer bilmeyen arkadaşlar varsa dergimizin ilk sayısını alarak oradan bu seçeneklerin anlamlarına bakabilirler. Ancak Load fonksiyonuna iki seçenek konulmuş: **FONT** ve **PICTURE.** Şimdi fontu anladıkta resim ne oluyor demeyin: ileride anlatacağım ve oldukça iyi bir özellik olan **GRAB** fonksiyonunu kullanabilmek için önce bir **'IFF'** resim yüklemeniz gerekiyor.

CLOSE PICTURE: GRAB fonksiyonu için yüklediğiniz resmi hafızadan siler. Öteki anlamda **'CLEAR PICTURE'** denebilir.

COLOR CONTROL: Ekranın ve fontun renklerini ayarlayan seçenekler bu fonksiyona toplanmış. **PALETTE** ile palet ayarını aynen DPaint'deki gibi yaparız. **'FROM PICTURE'** ile yüklediğimiz resmin paletini; **'FROM FONT'** ile yüklediğimiz fontun paletini kullanırız. **'DEFAULT'** ise paleti ilk haline çevirir. **'CYCLE'** ise herşeyi ile aynen DPaint'deki gibi iş görür.

EDİT MENÜSÜ

BRUSH: Bu seçeneğin beş alt seçeneği var. Ve tahmin edildiği gibi hepsi de brush işlemleri ile ilgili. **'LOAD'** ve **'SAVE AS'** disketten brush yüklemek için konulmuş iki seçenek. **'CENTER'** ve **'CORNER'** ise brush'ın tutulacağı yeri belirtiyor. Center, merkezden; corner ise köşeden tutabilmek için. Ve gelelim **GRAB**'e. Bu fonksiyondan bahsedeceğimi yazmıştım. Bu işlemde aynen brush alma gibi ancak bu kez brush'ı çizim alanımızdan değil; geri plana yüklediğimiz resimden alıyoruz. Grab fonksiyonunu seçtiğimizde fontumuzun *(harfimizin)* boyunda bir kareyi, resim üzerinde hareket ettirerek, istediğimiz parçasını o anda işlem yapmakta olduğumuz harfe geçirebiliriz.

MACROS: Fontumuza ait olabilecek özellikleri bu kısımda inceleyip ayarlayabiliriz. **LOAD, SAVE, SAVE AS** her zamanki seçeneklerimiz. **'EXECUTE'** ile macro ayarlarımızı yapabiliriz. **'CLEAR'** ise macro'yu silmekte kullanılır. Bu araya eklenmiş **'VIEW** komutu ile macro'ya şöyle bir göz atabiliriz.

RANGE: Fontun başlangıç ve bitiş karakterlerinin ayarlamasını yapabiliriz. Çıkacak olan pencerede hem harfi hem de harfin 'ASCII' kodunu görerek ayarımızı yaparız.

RESİZE: Fontumuza ait olan 'X' ve 'Y' koordinat ayarlarını yine çıkacak olan pencereden yapabiliriz.

CLEAR: Tüm fontu, fontun belirli bir kısmını ya da herhangi bir harfi silmek için kullanılır. Silinen harf ya da harfler boş olarak görünür.

AUTO POSITIONING: Belirlemiş olduğumuz 'X' ve 'Y' koordinatlarına göre her harfi, karakter alanı içinde yerine oturtur. **'CENTER'** ile harfi tam ortaya, **'LEFT'** ile harfi tam sola, **SPACE & KERN** ise space ve kern ayarlarına göre otomatik olarak oturtur.

UNDEFINED CHAR: Evet, bu yazboz kısmını çok kullananlar için. Bu seçenekle çizim yaptığımız alana; fonta dahil olmayan ve tanımlanmamış bir harf gelir. Böylece aslında olmayan bu harfin üzerinde istediğimiz gibi oynayabiliriz. Yazdığım gibi, tam yaz-boz işi için.

EFFECTS MENÜSÜ

Bu kısımda ise fontumuza verebileceğimiz değişik görünüşleri sağlayan efektler bulunuyor.

DROP SHADOW: Harflere gölge vermek için kullanılır. Çıkan pencereden **SHADOW SIZE'** ile gölgenin boyunu, **SHEAR'** ile gölgenin vuracağı yüzeyin eğimini ayarlarsınız. **'SHIFT'** ile gölgenin yerini değiştirebilirsiniz. **'PATTERN'** ise gölgenin değişik dokularla olmasını sağlayan doku örnekleridir. Eğer daha önce Commodore ya da Spectrum'da **ART STUDIO** kullandıysanız bu paternleri oradan hatırlayacaksınız.

3-D: Bu seçenek ise harflere üç boyutlu izlenimini vermek için kullanılır. Pencereden **'SHIFT'** ile üçüncü boyutun yerini ve boyut miktarını ayarlayabilirsiniz.

OUTLINE: Harfleri dış çizgilerle sınırlamak için kullanılır. **'ROUNDED'** ve **'SQUARED'** diye adlandırılmış iki tarzı var. Yuvarlatılmış ve köşeli olarak tanımlayabiliriz bunları. Rounded, De-Luxe Paint 3.0 ve 3.14'deki **OUTLINE BRUSH** gibi bir sonuç verir. Yani dışa gelen her pixel yatay ya da dikey konumda bir sınır pixeli alır. Squared ise, yine aynı tanıma uygundur. Ancak bu kez diagonal sınır pixelleri de işe katılır. Anlamadıysanız, deneyin ve görün.

ITALICIZE: İtalik harfler yaratmak için kullanılır. **'SHEAR'** ile eğim miktarı istediğiniz gibi ayarlanabilir.

UNDERLINE: Altı çizgili harfler yapabilmek için düşünülmüş bir fonksiyon, bu

programla geri-planı çizgili harflere bile dönüşebiliyor. # **OF LINES** ile geri plandaki çizgi sayısını, **SPACING** ile çizgiler arası boşluğu, **'OFFSET'** ile çizginin başlangıç yerini ve **'UNDERLINE SIZE'** ile çizginin kalınlığını ayarlayabilirsiniz.

FLIP-ROTATE: Harfleri hem farklı açılarda çevirmek hem de eksenlere göre aksi görünüşlerini alabilmenizi sağlar. Farklı açılar pencerelerde gösterilmiş. **'HOR'** ile yatay eksende, **'VER'** ile dikey eksende harfin aksi görünüşünü alabilrsiniz.

STENCIL: Deluxe Paint'deki gibi işlev gören bir fonksiyon daha. Bilmeyeniniz olabilir diye; bu fonksiyon ekrandaki renklerin kilitlenip, silme sırasında bile hep ön planda kalmasını sağlar.

BOX: Harfleri kutu içine ya da diğer bir değişle kutu üzerine almada kullanılır. **BORDERİ, BORDER2, BOX** ile değişik kutular seçilebilir.

NEON: Harflere parlaklık kazandırılması amacı ile kullanılır.

SHIFT: Tüm harfleri ok yönüne göre kaydırabilmenizi sağlar.

VIEW MENÜSÜ

Bu menünün seçenekleri ise yaptıklarımızı görmemize ve denememize yardımcı olacak şekilde ayarlanmış.

VIEW CURRENT CHAR: O anda işlemde olan harfi ekranın alt kısmında açılan bir pencerede görmemizi sağlar.

VIEW FONT: Üzerinde çalıştığımız tüm harfleri yani fontu ayn bir ekranda gösterir.

TYPING TEST: Açılan bir boş ekranda, fontumuzu denemek amacı ile, klavyeden istediğimizi yazabiliriz.

RESOLUTION: TYPING TEST' için kullanacağımız yazı ekranının çözünürlüğünü ayarlamak için kullanılır. Tüm ekran modlarının düşünülmüş olması oldukça iyi bir avantaj.

STYLE: Yine **TYPING TEST'** için kullanacağımız fontun özellik ayarını yapabiliriz. **BOLD, ITALIC** ve **UNDERLINE** seçenekleri burada da mevcut.

PREFERENCES MENÜSÜ

Fonta ait genel özellikleri ve programa ait özelliklerin ayarlanması için gerekli seçenekler sunulmuş.

EXTENDED *(genişletilmiş)*, **ITALIC** *(eğik)*, **BOLD** *(kalın)*, **UNDERLINE** *(altı çizgili)*, **REVERSE PATH** *(negatif görünüş)*, **TALL PIXEL** *(uzun pixelli)*, **WIDE PIXEL** *(geniş pixelli)*, **PROPORTIONAL** *(genişliği uydurulabilir)* olarak sıralanmış font özellikleri yanında birkaç seçenek daha var.

COLORS: Renkler. Fontu renkli yapabilmemiz için gerekli renk sayısını ayarlayabileceğimiz bir seçenek.

LOAD ALL: 512K kullanıcıları için düşünülmüş bir özellik. Programın tamamının hafızaya geçirmeden, disketten ara yüklemeler sayesinde hafızada daha çok alanı kullanıma açmak için kullanılır.

EXPERT MODE: Uzman modu. Programı kullanmada ustalaştığınızda.

TITLE BAR: Programın çalışması sırasında ekranın üst kısmında programın adını gösteren bir satın istermisiniz?

Eveeet. Bugüne kadar yapılmış en ayrıntılı font editörünü açıkladığımız yazımızda burada bitiyor. Şimdi soracaksınız: **"Bu kadar özelliği kullanacak mıyım?"** diye. Ben bu soruyu grafiker *(herhalde Dünya nın en çok font çizeni)* arkadaşım Malice'e sordum. Yanıtı şu oldu: **"Evet, belki rutinleri alıntı. Ama en azından GRAB fonksiyonu için kullanılmaya değer".**

İşte söz verdiğimiz gibi font çalışmaları için gerekli tüm programları açıkladık. Gerçi bu sayıda benden daha çok MEHMET'in katkısı oldu ama neyse. Font üzerine kullanılacak en iyi programlar bunlar ileride daha kaliteli ve kullanışlı programlar gelirse onlarıda açıklayacağız. Gelecek ay değişik bir grafik programında buluşmak üzere hoşçakalın. Bol pixelli günler dilerim.

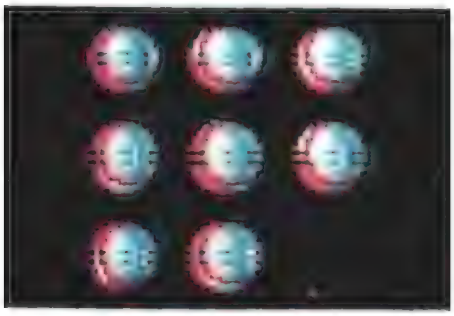
GRAFİK TEKNİKLERİ

Bu kez size bir görüntü elde etme yöntemini değil, elde edilmiş görüntüyü daha iyi gösterme yollarından birini anlatacağım. Biz bu yönteme **MORE-SMOOTH** dedik. Daha smooth? Smooth'u bilmeyen yok. Ancak zaman içinde herkes aynı sorunla karşılaşıyor: *"Smooth istediğim gibi bir sonuç vermiyor!"*. Ya istenilenden daha çok ya da daha az oluyor. Bazen çok yapay etkiler veriyor. Peki bu problemin çaresi yok mu? Tabi ki var. İşte biz bu yazıda bu soruna çözüm getirmeye, en azından size yol göstermeye çalışacağız.

Smooth'u en çok dairesel kenarlarda kullanıyoruz. Kaba şekilde gözüken kırıklıkları yok etmek için en etkili yöntem. Buradaki örnekte ise yuvarlak bir cismi ele alıyoruz.

RESİM 1

En basit örneği ile more-smooth nasıl yapılır buna bir göz atalım. İlk resimde göreceğiniz gibi bir "O" harfini ele alalım. Bu kadarını bir daire, 6 renkte piksel boyama, bir brush alma, bir stencil işlemi ve bir düz çizgi ile yaptık. Bu kadarını herkes yapabilir. Ancak bu dairenin özellikle açık renkli olan kısımlarında yer alan köşe pikselleri pek istenmeyen bir görüntü oluşturuyor. Ve amacımız bu kötü sayılan görünümü yok etmek. Görüntüyü daha güzel sunabilmek için bu kenarları yumuşatacağız.



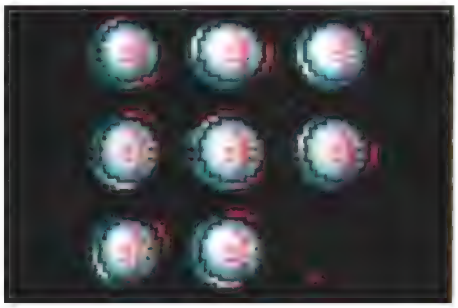
RESİM 2

Şimdi bu iş için gerekli renk geçişlerini ayarlayalım. Biz geçiş renkleri için yedi renklik aralıkta ikişer basamak atlayarak ayarlarımızı yaptık. Bu ayarları çiziminizin durumuna ve renk sayınıza göre istediğiniz gibi yapabilirsiniz. Ve bu geçiş renklerine göre, işlemde kolaylık sağlaması amacı ile brushlar oluşturduk. İkinci resime bakarsanız ne demek istediğimizi daha rahat anlayabilirsiniz.

RESİM 3

Şimdi yapacağımız işlem en basit kısım sayılır. Geçişleri yumuşatacağımız köşelerdeki renklere göre; o renkle başlayan brush'ı alıp, o köşeye koymalıyız. Üçüncü resime bakınız.

Ve son işlem olarak, eğer gerekli ise, bazı kenar çizgilerinin hemen yanına uygun olabilecek renkle bir çizgi daha çizmeliyiz. Dördüncü resimdeki gibi. Burada harfimizin dört yanındaki, açık renkli kısımların yanına çizgiler ekledik.



RESİM 4

Tüm yapılması gereken bu kadar. Bu tekniği kullanmaya başlayıp, kendi yöntemlerinizi geliştirdikçe köşeleri, kenarları ve hatta bazı dönüş ve yüzeyleri bu şekilde verebilirsiniz. Bu tekniğin örneklenmesi amacı ile bir resim daha ekledik yazımıza. Buradaki örnekleri inceleyerek bu tekniği daha rahat uygulayabilirsiniz. Şimdi ise çizimden uzaklaşıp daha değişik konulara el atacağız.

DAİRESEL HAREKET

Gelen mektuplar ve konuştuğum bir çok arkadaş bana oyun grafikleri hakkında sorular soruyorlar. Bu sorular o kadar çok birikti ki nereden başlayacağımı bilemiyorum. Bu sebeple oyun grafikleri konusuna artık belli bir seviyeye gelmiş arkadaşlara bazı açıklamalar yaparak başlıyorum. Bu kez konumuzu bir animasyon üzerine kurduk: Dairesel Hareket. Tam olarak daire-

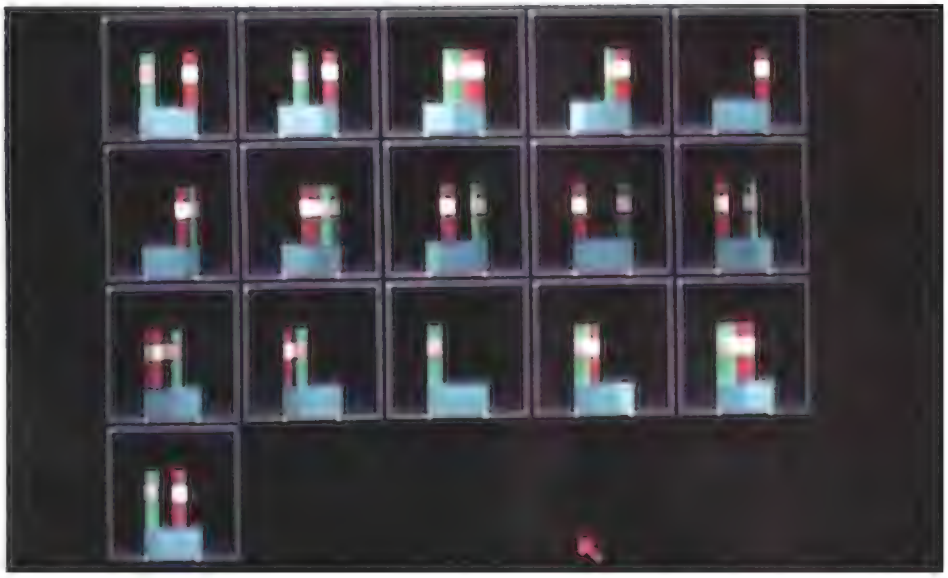
RESİM 5

sel hareket yapan bir cismin çizimini yapmak için gerekli teknik bilgileri anlatacağız.

Herşeyden önce çapı hareketimizin çapına uyan bir daire çizelim. Bunu yaparken merkez noktaya farklı bir renkle, bir artı işareti çizip, bu rengi 'STENCIL' ile ön planda tutmak çizimimizde kolaylık sağlayacaktır. Daireyi çizdikten sonra bu daireyi belli açılarda bölmeliyiz. Bunun en kolay yolu şöyle:

Merkezden başlayarak koyduğumuz noktanın sağında bulunan pikselin üstündeki pikseli doldurarak tam 45 derecelik bir açı elde edebiliriz. Diğer çizgileri ise merdiven şeklinde *(iki piksel boyadıktan sonra bunların sağındaki iki pikselin üstündeki iki pikseli boyayarak, ve aynı işlemi üç, dört.... için tekrarlayarak)* çizebiliriz. Böylece dairemizi eşit açılara bölmüş oluruz.

Şimdi ise bu açıları gösteren çizgilerin dairemizi kestiği yerlerdeki piksellerden başlayan düz çizgileri aşağı doğru indirin. Ve dairenin biraz altında bunları yatay bir çizgi ile kesin. Bu yatay çizginin altında kalan kısmı **'BRUSH'** olarak alın. Bu hareket animasyonumuzun yandan görünüşteki planı olacaktır. Önden görünüşte ise biraz önce böldüğümüz daireyi kullanın.



Son iş olarak sıra ile dairenin üzerinde kesişen tüm noktalan ya da bunların uzatılmış kısımlarını kullanarak FRAME'lerimizi oluşturmak kalıyor.

Bu yöntemle yapılan dairesel hareket kusursuz olur. Özellikle yandan görünüşte tatmin edici sonuçlar alırsınız.

Biz bu yöntemi geliştirerek Shoot'Em-Up larda kullanılabilecek birkaç uydu, Sandalyeyi andırır bir cisim, üç boyutta hareket eden dört atom animasyon karelerini çizdik. Çok basit bir teknik ama hem çok iyi sonuç veriyor hem de geliştirilerek çok çok fazla yerde kullanılabiliyor.

Bazı arkadaşlar dergide bastığımız GRAFİK TEKNİKLERİ resimlerine nasıl sahip olacaklarını soruyorlar. Eğer bu resimlere sahip olmak istiyorsanız. Boş bir disketle beraber adresinizi ve 2000 TL'lik posta pulunu dergimize gönderin. Bu şekilde şu ana kadar bu sayfalarda yayımlanmış tüm ders resimlerine sahip olabilirsiniz. Gelecek sayımıza kadar hoşçakalın.

HIT OYUNLAR

1- P.P.HAMMER
2- BILLY THE KID
3- BILLARD SIMULATOR II
4- NAVY SEALS
5- CAPTAIN PLANET
6- F15-II
7- 3D CONSTRUCTION KIT
8- MERCS
9- FAST EDDIE'S BILLARD
10- LOGICAL
11- NAM
12- LIFE & DEATH
13- CYBERCON III
14- DRAGON'S BREATH
15- GALACTIC EMPIRE
16- BATTLE BOUND
17- PROJECT 1
18- FOOTBALL MANAGER W.C.
19- ALPHA WAVES
20- ELITE 2.0

1- P.P.HAMMER
2- 3D CONSTRUCTION KIT
3- CYBERCON III
4- LIFE & DEATH
5- GALACTIC EMPIRE
6- DRAGON'S BREATH
7- ARMOUR-GEDDON
8- CAPTAIN PLANET
9- F15-II
10- NAM

BU AY İÇERİSİNDE EN ÇOK BEĞENDİĞİNİZ VE OYNADIĞINIZ OYUNLARI LİSTELEYEREK BİZE GÖNDERİRSENİZ, TÜRKİYE LİSTESİ SIRALAMASINDA SİZİN TERCİHLERİNİZDE DEĞERLENDİRİLECEKTİR.

AMIGA C

CENKER OZKURT

C severler Amiga başına. Artık sıra sizde! Amiga'da baş döndürücü programlar yazmak için, elinizde daha fazla kaynak program olacak. Kaynaklar bizden!

Bu sayımızda, geçen sayıda verdiğimiz örneğin açıklaması dışında, Amiga'da library açma-kapama ve bununla ilgili örnekler göreceksiniz.

Şimdi sizlere Amiga Library'leri hakkında biraz bilgi vererek yazıma başlamak istiyorum. Library'ler *(kütüphaneler),* adından da anlaşılacağı gibi, içerisinde bilgisayar için gerekli olan sistem komutlarını içerir. Biz herhangi bir programı çalıştırdığımızda, grafik ya da müzik olsun, program kendi için gerekli olan library'i açarak içindeki program parçalarını kullanmaya başlar. Bu program parçaları *{routine'ler),* Amiga üreticileri tarafından bilgisayarınızın belleğine *(Rom'una)* yerleştirilmiştir. Tabii ki bu, biz programcılara büyük kolaylıklar sağlamaktadır. Zaten C dili de bu program parçalarını kullanmak için yazılmış en ideal dillerden biridir. Ayrıca Amiga'nın Rom'unun da, C dilinde yazıldığını belirtmeden geçemeyeceğim.

Amiga'da Library'ler, yaptıkları işe göre çeşitli isimler altında toplanmıştır. Örneğin grafik için gerekli olan program parçaları Amiga'da **'graphics.library'** olarak isimlendirilmiştir. Eğer biz Amiga'da yeni bir ekran *(screen)* açmak istersek, **'graphics.library'**yi kullanmak zorundayız. Çünkü Amiga bize bu screen'i açmak için 'graphics library' içinde bir routine hazırlamıştır. Biz bu library'i açarak, sisteme grafik alt programlarını kullanacağımızı bildiriyoruz.

Aslında biz bu routine'leri kullanmak zorunda değiliz. Mesela ekran açma işini, biz kendimiz de bir alt routine olarak hazırlayabiliriz. Fakat bu düşünüldüğü kadar kolay bir iş değil. Çünkü böyle bir programı hazırlamak için, hem Amiga Hardware'ini *(donanımını)* çok iyi bilmeli, hem de bu routine'leri, hardware'e tam olarak ulaşabilmek için Assembler *(en hızlı program dili: 68000MC bu dili kullanır.)* ile yazmalıyız. Ayrıca şunu da belirtmek isterim ki; C dili içerisinde de Assembler programları yazıp kullanabilirsiniz. Eğer C dili içerisinde Assembler kullanmak isterseniz, biraz Assembler ve Hardware çalışmanız gerekiyor. Zaten bildiğiniz gibi dergimizde, Ömer Sinan Polat arkadaşımızın Assembler kursları yayınlamakta. Siz de bu yazıları takip ederek hem Assembler öğrenmiş, hem de daha hızlı programlar yazmış olursunuz.

Daha hızlı programlar(î) dedim. Şimdi soracaksınız, Amiga C hızlı bir dil değilse, neden Amiga'nın Rom'u C dilinde yazılmış? Aslında olay şu; Amiga C dili oldukça hızlı bir dildir. Zaten C Compiler programı da, yazdığınız programları sonuç olarak Assembler diline çevirir. Fakat C'de routinler birden fazla amaca yönelik yazılmıştır. Bu programlar çalışırken, devamlı olarak başka programlarla alışveriş içerisindedirler. Bunun amacı, programın hatasız olarak çalışmasını sağlamak; eğer varsa da, bunu kullanıcıya ya da programcıya bildirmektir. Tabii ki bu da programın hızını biraz yavaşlatmaktadır. Fakat bunun bazı avantajları da vardır. En başta gelen avantajı, hem bu routinleri kullanarak daha kısa zamanda program yazabilmemiz, hem de korkusuzca istediğimiz program parçalarını *(routine'leri)* kullanabilmemiz. Sadece bu oldukça yeterli bir sebep. Ama öyle program kısımları olur ki, bu kısımların hem çok kısa sürede işini bitirmesi, hem de çok iş yapması beklenir. Bu tür routinlerin oldukça hızlı olması gerekir. İşte kara gün dostunuz Assembler, böyle zamanlarda yardımınıza koşar.

Şimdi Amiga'da var olan diğer Library'leri ve yaptıkları işleri kısaca görelim; gerçi Assembler'cı Ömer Sinan arkadaşımız geçen sayılarda ayrıntılı olarak Library'lerden bahsetmişti; fakat ben de kısaca değinmek istiyorum. Amiga'nın Library'leri şunlardır:

EXEC.LIBRARY

Amiga sisteminizin çalışması için, bu Library'ye ihtiyacınız vardır. Bu Library açılmadan diğer Library'ler açılamaz. Çünkü Library'leri açmak için gerekli olan OpenLibrary() fonksiyonu, 'exec.library' İçerisindedir ve hafızada hazır olarak bulunmaktadır. Unutmadan şunu da belirteyim ki: bazı Library'ler Amiga'nızın Rom'unda değil disketlerde saklıdır. Bunlar sonradan hazırlanmıştır. Bu Library'ileri kullanacaksanız, disketinizde LIBS directory'si içinde bulunup bulunmadıklarına dikkat edin. Yoksa Library 'niz açılamaz.

Exec Library, bunlardan başka hafıza ayıran komutları içerir. Çünkü bildiğiniz gibi, Amiga Multi-Tasking bir alettir. Birden fazla program çalışırken, hangi programın hangi hafızayı kullandığını sisteme belirtmek gerekir. Böylece programlar birbirlerine karışmamış, kısacası aletiniz **Crash** etmemiş olur. Bundan başka exec.library' input-output kanallarının çalışması için gerekli olan program parçalarını içerir.

GRAPHICS LIBRARY

Bu Library grafik için gerekli olan yazı, çizim, ve buna benzer grafik routine'lerini içerir. Ayrıca ekrandaki veya hafızadaki bir bloğu taşımak için kullanılan, Amiga'nın yardımcı cipi Blitter'ı kullanır.

DOS.LIBRARY

Amiga'nızın disket işlemleri için gerekli olan komutları içerir. Yükleme, saklama, silme, kopyalama gibi..

INTUITION.LIBRARY

WorkBench disketinizi taktığınızda, karşınıza çıkan ilk pencere bu Library sayesinde oluşmaktadır. Menüler. ekranlar ve windowlar, bu library ile kullanılabilir hale gelir.

CLIST.LIBRARY

Amiga'nızdaki Copper cipi için gerekli değişiklikleri yapmada kullanılır. Copper, grafik içinde kullanılan çok hızlı bir Hardware donanımıdır.

MATHFFP.LIBRARY

Basit matematiksel fonksiyonları içerir.

MATHTRANS.LIBRARY

Yüksek seviyeli matematiksel fonksiyonları içerir.

MATHIEEEDOUBBAS.LIBRARY

Integer *(tamsayılar)* için basit matematiksel fonksiyonları içerir.

DISKFONT.LIBRARY

Disketteki fontları kullanmamızı sağlayan routine'leri içerir. FONTS directory'si içerisindedir.

LAYERS.LIBRARY

Ekran hafızalarını kontrol eden program parçalarını içerir.

Bunlar dışında, **CONSOLE.LIBRARY, POTGO.LIBRARY, ICON.LIBRARY, TRANSLATOR.LIBRARY** de Amiga'nızın Rom'unda bulunuyor.

Library'ler de burada sona erdiğine göre, artık geçen sayımızda verdiğimiz örneğimizi açıklamaya başlayabiliriz. Fakat gene de bu örneği açıklarken, bazı noktaları yüzeysel olarak geçeceğim. Bunlara ileride daha derinlemesine değineceğiz.

Şimdi ilk olarak programımız başındaki INCLUDE'ların ne işe yaradıklarına bir bakalım.

Include'lardan sonra küçük ve büyük işaretleri arasındaki isimler, programımızın başlangıçta tanımlaması gereken yapıların saklandığı dosya ismini verir. Bu isimler Compiler disketinizin içerisindeki 'include' directory'si içerisinde saklıdır. Include komutundan sonra, bu dosya yüklenerek ilk tanımlamalar yapılır. Bu dosyanın da bir C dosyası olması zorunludur. Çünkü compiler bu dosyayı da derler. Ayrıca bu dosyalarda macrolar, değişkenler ve yapılar mevcuttur. Eğer biz bir grafik programı yazacaksak, içerisinde bu routine'lerin kullanacağı macroları veya yapıları saklayan <graphics/gfxbase.h> dosyasını include ile yüklemeliyiz. Aksi

takdirde, grafik library'nin açıldığı adresi saklayan değişkenin *(GfxBase)* yapısını belirleyememiş oluruz.

Include, bir compiler komutudur. Bundan başka o işaretleri arasındaki dosyanın uzantısının da sonunda '.h' olmasına dikkat edin. Ayrıca o işaretleri yerine "" işaretleri de kullanabilirsiniz. Aradaki fark, compiler programının, o işaretleri arasındaki dosyayı disketteki 'include' directory'si içinde araması, "" işaretleri arasındaki dosyayı da, aktif directory içerisinde aramasıdır.

Diğer include dosyalarının hangilerinin nerelerde kullanıldığını ise, programlarımızı verirken birlikte açıklayacağız.

İşte aşağıda include'dan sonra bu dosyaların tanımlamış olduğu yapıları görüyorsunuz. Bu yapılar sistem için sabit olarak isimlendirilmiştir. Bu nedenle GfxBase yerine başka bir değişken kullanamazsınız. Aksi takdirde sistem grafik için kullanılan library adres değişkenini bulamaz.

```
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct GfxBase *GfxBase;
```

Dikkat ederseniz burada IntuitionBase ve GfxBase değişkenleri, yapıyla aynı ismi alıyor. Satırlardan da anlaşılacağı gibi, Intuition ve Graphics library'leri için gerekli olan library başlangıç adres değişkenleri tanımlanıyor. OpenLibrary() komutu, istenilen library'yi açıp bu library için ayrılan bellek alanını alarak geri dönüyor.

```
struct RastPort *rp;
struct Screen *screen;
```

Bu satırlarda ise, RastPort ve Screen yapıları değişkenler aktarılıyor. RastPort, bize screen *(ekran)* veya window *(pencere)* için gerekli olan bazı adres ve bilgileri içeriyor. Mesela RastPort yapısı sayesinde, gene kendi içerisindeki BitMap yapısından ekranın bitmap adreslerini öğrenebiliyoruz. Bunun dışında RastPort, grafik komutları için bir parametre oluşturuyor. Grafik komutları, RastPort'un içeriğine bakarak kullanacakları ekranın grafik adresini, büyüklüğünü, renk sayısını öğreniyorlar.

Screen structure'ı ise, ekranın tüm özelliklerini saklayan değişkenlerin yapısını oluşturuyor. RastPort değişkeni de zaten Screen içerisinde mevcut.

Sistemin kullanmış olduğu bu yapılan ve içeriklerini daha sonra vereceğim.

```
main()
```

komutundan sonra artık program işlemeye başlıyor.

```
IntuitionBase=(struct IntuitionBase *)
OpenLibrary("intuition.library",0);
```

IntuitionBase değişkenine, 'intuition.library' için atanan başlangıç alanı veriliyor, (struct IntuitionBase *) ile, OpenLibrary'den gelecek olan değerin tipi belirlenmiş oluyor.

```
GfxBase=(struct GfxBase *) OpenLibrary( "graphics, library ",0);
```

IntuitionBase gibi, fakat 'graphics.library' için atanan başlangıç adresini veriyor.

```
screen=IntuitionBase->ActiveScreen;
```

IntuitionBase yapısı içinden aktif olan screen'nin yapı adresi, screen değişkenine atanıyor.

```
rp=&(screen->RastPort);
```

screen'in içerisinden, RastPort yapısının adresi rp değişkenine atanıyor. Buradaki & ile screen->RastPort'un adresini almış oluyoruz. Çünkü screen'in içerisindeki RastPort pointer olarak belirlenmemiş.

```
cls();
```

ile kendi hazırladığımız WorkBench'i silme routine'nine sıçramış oluyoruz. Bu routine'de ise;

```
int y;
```

y integer değişkenini tanımlıyoruz.

```
SetAPen(rp,0);
```

komutu ile, ekrandaki kalem rengini zemin rengi olarak seçmiş oluyoruz. 0, zemin rengini belirliyor. Bu sayı WorkBench ekranında olduğumuz için maksimum 3'e kadar çıkabilir; yani toplam 4 renk.

Dikkat ettiyseniz, rp parametresi kullanıldı. Çünkü SetAPen() fonksiyonu bir grafik komutudur.

Ekranı soldan sağa çizgiler çekerek siliyoruz. Yukarıdan aşağı 200 satırlık bir döngü.

```
Move(rp,0,y);
Draw(rp,640,y);
```

Move() ile çizim başlangıç koordinatını Draw() ile çizilecek olan nokta koordinatını vererek çizimi bitiriyor ve döngü de bittikten sonra geri dönüyoruz.

```
CloseLibrary(IntuitionBase);
CloseLibrary(GfxBase);
```

Evet, bu komutlardan sonra da açmış olduğumuz 'intuition.library' ve 'graphics.library'leri kapıyor ve sistemi rahat bırakıyoruz.

Bir örnek program da burada sona eriyor. Fakat bu programımız bizim Amiga'daki ilk önemli programımız. Bu etapta anlayamadığınız bazı noktalar olacaktır. Siz de bu örnekleri geliştirerek anlamadığınız noktaları açıklığa kavuşturabilirsiniz.

Programımızın Compile işlemleri hakkında biraz daha bilgi vermek istiyorum. Çünkü geçen sayıda verdiğim açıklamalar, biraz yetersiz ve eksikti.

Burada kullandığımız grafik komutları, aslında parametrelerini Long türü değişken olarak istemektedir. Fakat biz programımızda int türü değişkenler kullandık. Bu da programın aksak çalışmasına neden olur ya da program çalışmayabilir. Bu nedenle, ya program içerisindeki değişkenleri long yapmalı ya da compile işlemi sırasında bunu compiler'a bildirmeliyiz. Fakat program içerisinden int'leri long yapmak da yetmeyebilir. Çünkü bazı sabitler bulunabilir. Mesela bizim programımızda olduğu gibi;

```
SetAPen(rp,0);
```

0 sabittir ve compiler, bu değişkeni int olarak alacaktır. Fakat biz bu sabiti;

```
SetAPen(rp,0L);
```

olarak yani yanına 'L' koyarak long olduğunu belirtebiliriz. Fakat eğer bu sabitler fazla ise, biraz uğraştırır. Bu nedenle, en iyisi bizim Compiler'a bunu bildirmemiz. Yani compile ederken;

```
CC +L program.c
```

Link ederken;

```
LN program.o -LC32
```

yazmalıyız. Compiler'daki +L opsiyonu değişkenleri long olarak çevirir. Link işlemindeki -LC32 ise, kullanılacak olan komutların 32 bitlik olduğunu belirtir. Bu işlemler Aztec C V3.6 için geçerlidir. Daha fazla bilgi için Aztec C manuel kitabına bakabilirsiniz.

Şimdilik bu kadar diyorum. Gelecek ay yeni ve daha gelişmiş programlarla görüşmek üzere hepinize iyi çalışmalar ve bol sistem komutlu günler dilerim!

DELUXE VIDEO V1.0

Merhaba arkadaşlar! Geçen ayki yazımızda Deluxe Video'nun seçeneklerini açıklamaya başlamıştık. Bu ayki yazımızda geçen ay açıklayamadığımız tüm seçenek ve komutlarla Deluxe Video'ya obje oluşturmakta kullanılan Framer adlı programı açıklayacağız. Ya Bismillah!

Scene pencerelerindeki Track'ler...

Scene pencerelerinde, Video Script penceresinde kullanılan tüm track'lere ilaveten **"Picture", "Object", "Text Line", "Polygon Text"** ve **"Sound"** track'leri bulunur.

"Picture" track'leri, arkaplan gösterim alanına bir fon resmi yüklemenizi sağlar. Bu resim haliyle **"Background"** track'indeki efektlerin de etkisinde kalır. Böyle bir track seçildiğinde gene bir disk iletişim ekranı vasıtasıyla kullanacağınız resmi seçersiniz *(Directory'lere dikkat edin!)*. Resme etki eden efektler ise şunlar...

- ***Load:*** Resmi hafızaya yüklemenizi sağlar. Seçenek çağrıldığında, resmin hemen yüklenip ekrana mı getirileceğini, yoksa yalnızca yüklenip, bir geçiş efekti için mi bekler durumda kalacağını soran bir pencere açılır. Bu soruya cevap verdikten sonra ikonu yerine yerleştirebilirsiniz.

- *Wipe:* Yüklenmiş olan resmin ekrana yanlardan veya ortadan bir efektle kayarak ve kaç parça halinde geleceğini seçmenizi sağlar. Wipe penceresi **"Background"** track'indekinin hemen hemen aynısıdır. Ama burda farklı olan, resmin yatay ve düşey olarak ekrana kaçar tane basılabileceğini de belirtebilmeniz, daha doğrusu bundan sonuç alabilmeniz.

- *Fade In ve Fade* ***Out:*** **"Background"** track'indendekilerin aynıları.

- ***Cut:*** Daha evvelden yüklenmiş resmin ekrana birden gelmesini sağlar. Tek kullanım alanı, **"Music"** track'indeki Fetch komutundaki gibi baştan yükleme yapılıp oynatım esnasında kesintisiz görüntü alımının sağlanmasıdır.

"Object" track'i, önplan görüntü alanında ekrana gelecek animasyon objelerinin kontrol edilmesi için kullanılır. Bu tip track'leri seçtiğinizde, gene baştan disketteki bir objeyi kontrol edilecek cisim olarak tanımlıyorsunuz. Bu seçilen obje normal bir IFF fırça olabileceği gibi bir animasyon fırçası da olabiliyor. Efektler aşağıda...

- ***Fetch:*** Diğer benzerleri gibi oynatımın başından objeyi hafızaya atmanıza yarıyor.

- ***Appear:*** Seçilen objenin ekranın belli bir koordinatında belirmesini sağlar. Bu koordinatı iki şekilde seçebiliyorsunuz. Her halükarda ekranda bir koordinat belirleme penceresi açılıyor. Eğer belirme koordinatını bu penceredeki x ve y eksenlerinde kayan gösterici ile seçecekseniz, mouse ile göstericinin içindeki kutuyu hareket ettirip koordinatı belirliyorsunuz. Pencerenin üst satırında yeralan **"Center"** kutucuğu, gösterici kutucuğunun o anki belirtilmiş düşey koordinat satın içinde ekrana ortalanmasını sağlıyor. Eğer bu şekilde koordinat belirlemek sıkıcı geldiyse hemen pencerenin alt kısmındaki TV ikonununa klik'leyin ve çıktı ekranına bakın. Objeniz bu ekranın üzerinde mouse yardımıyla oynatılabilir ve ekranda x ve y koordinatları da sayısal değerler halinde okunabilir. Hatta çıktı ekranına daha evvel bir **"Picture"** veya **"Background"** komutuyla bir arkaplan verildiyse, objenizi direkt olarak istediğiniz yerlerin üzerinde görebilirsiniz.

- ***Move To:*** Objenizin son bulunduğu koordinatlardan, yeni vereceğiniz koordinatlara doğru belirttiğiniz zaman süreci içinde hareketini sağlar. Açılan pencere Appear seçeneğindekinin aynı. Ayrıca koordinatları belirledikten sonra pencere-

nin en üst satırındaki **"Dissappear at end"** kutucuğunu aktif halde bırakırsanız, objeniz hareket bittikten sonra ekrandan kaybolacaktır. Bu arada hatırlatalım ki **"Foreground"** trak'inde kullanılan Strobe gibi önplan görüntü alanı efektleri, obje hareketlerinde de etki yaparlar.

- ***Size:*** Objenizin büyüklüğünü bir zaman süreci içinde değiştirir. Ekrana gelen pencerenin içindeki kutucuklara x ve y yönlerindeki büyüklük değişimi oranlarını yüzde cinsinden girer veya aşağı yukarı oklarla kaydırarak ayarlarsınız. Bu oklara sürekli basarsanız, ilk olarak birer birer artan rakamlar, ilk ondan sonra kesinti yapmadıysanız onar onar ve sonra aynı şekilde yüzer yüzer artar.

- ***Anim*** *Cycl:* Objenin renk çevrimleri yapılarak animate edilmesini sağlar. Haliyle bir zaman süreci belirtmek durumundasınız.

- ***Anim Sequ:*** Animasyon halinde kaydedilmiş bir objenin animasyon sürecini başlatır. Bu seçenek seçildiğinde, ekrana gelen pencerede animasyon kontrol verileri bulunuyor. Bunlardan ilki, pencerenin üst kısmındaki bir harf dizisi halinde verilmiş olan kareler dizisi. Burada "a" ilk kareye, "b" ikincisine ve aynı şekilde diğer harfler de karşılık sayılar için kullanılıyorlar. Bu diziyi değiştirerek animasyonun karelerinin oynatım sırasını da değiştirmiş oluyorsunuz. Bu dizi satırının altındaki **"Repetitions"** adlı tekrarlama sayısı içinde bu animasyon karelerinin kaç tekrar oynatılacağını giriyorsunuz. Daha sonra zaman aralığını belirleyebilirsiniz.

- ***DissApp:*** Eğer objeniz hareket sonunda kendiliğinden yok olmuyorsa, onu bu seçenek vasıtasıyla ekrandan yok edebilirsiniz.

- ***Stamp:*** Objenin önplan görüntü alanındaki o anda bulunduğu yere karşılık gelen kordinatlarda arkaplan görüntü alanına basılmasını sağlar. Eğer bu işlem yapılırken arkaplanın renk paleti sabitlenmemişse, görüntü bozulmalarıyla rahatlıkla karşılaşabilirsiniz. Gerekli olduğunda LockClrs seçeneğini, bu sabitleme işi için kullanın.

"Text Line" track'leri ekrana bir yazının getirilmesi için kullanılıyorlar. Bu track seçildiğinde, ekrana gelen pencereden kullanacağınız metinciği giriyor ve parametrelerini de ayarlıyorsunuz. Metin girme penceresinin en üst satırındaki metin kutucuğuna klik'leyerek klavyeden metinciği girebilirsiniz. Bu satırın kutucuğun altında renk belirleme kutucukları var, bu kutucuklarla metinciğin ana rengini belirliyorsunuz. Metnin hangi fontla ekrana geleceğini bir aşağıdaki aşağı yukarı oklarla fontları kaydırarak belirleyebilirsiniz. Bunların altında ikinci rengin seçiminde kullanılan palet kutucukları bulunuyor. Daha aşağıdaki kutucuklar ise yazının tipini belirliyor. **"Shadow"** seçeneği ile metinciğe ikinci renkle basılmış bir gölge veriliyor. **"Underline"** ile metinciğin altı çizilirken, **"Bold"** fontun biraz kalınlaşmasını ve **"Italic"** de eğik yazılmasını sağlıyor. **"Jaml"** metinciğin ters, **"Jam2"** ise düz basılmasını sağlıyor. **"Comp"** ile gene tek renkli görüntü mümkün kılınıp, **"INV"** ile de kullanılan rekler değiş tokuş edilerek ekrana geliyorlar. Her zaman olduğu gibi TV ekranı ikon'ına basarak metinciğin nasıl basılacağını çıktı ekranımızdan izleyebilirsiniz. Bu aşamadan sonra, metincik ekrana getirilirken kullanılacak seçenekler de aşağıda.

- ***Appear:*** Metinciğin ekranın belirli koordinatlarında belirmesini sağlıyor. Koordinat seçme penceresi **"Object"** track'indekinin aynısı.

- *Move* ***To:*** Gene **"Object"** track'ındakinin aynısı bir koordinat seçiminden sonra metinciğin ekranda nereye kayacağını belirliyorsunuz. **"Disappear at End"** seçeneği aktifken, yazılar ekranın alt veya üst sınırlarından opozitlerine kay-

dınhrsa, tipik bir kayan jenerik yazısı efekti sağlanmış oluyor.

- ***Diss App:*** Metine iğin ekrandan kaybolmasını sağlıyor.

- ***Stamp:*** **"Object"** track'indeki kullanımında olduğu gibi, bu sefer de metinciğimizin arkaplan görüntü alanında basılmasını sağlıyor. Her zamanki gibi renk paletlerine dikkat edin.

"Polygon Text" track'leri ile vektör grafiklerden oluşan yazılar hazırlayabiliyoruz. Bu yazılar, vektör grafiği özelliklerinden ötürü, üç boyutta hareket ettiriliyormuş gibi gösterilip, üç dönme ekseninde de döndürülebiliyorlar. Ayrıca gene **"Foreground"** trak'inin efektlerinden de faydalanabilirsiniz. Aynı **"Text Line"** track'inde olduğu gibi baştan metinciğimizi tanımlıyoruz. Ekrana gelen iletişim penceresinin en üst satırındaki kutucuğa klik'leyerek metinciğimizi girebiliyoruz. Metin kutucuğunun hemen altında ana ve ikincil renklerin palet kutucukları yer alıyor. Renk seçiminin ardından, bu kutucukların altındaki diğer üç kutucuk ile de Polygon Text'in nasıl oluşturulacağını belirleyebiliyorsunuz. **"Shadow"** ile oluşturulan metin, içi ana renkle tam dolu olarak çizilmiş bir metin ve bu çizime gölge vermek için de arkasına ikincil renkle ve seçmiş olduğunuz desenle basılmış bir gölgeden oluşuyor. **"Outline"** ile yaratılan yazılar ise, ana renkle dış çizgisi çekilmiş ve içi de ikincil renk ve seçilmiş desenle doldurulmuş harflerden meydana geliyor. Son olarak da **"Italic",** her iki seçmiş olduğunuz karakter tipinin de eğik olarak kullanılabilmesini sağlıyor. Bunların altında gene sekiz tane desen kutucuğu seçilmeyi bekliyor. Bu desen kutucuklarının yanında ise gene grafik basımının tipini belirleyen seçenekler var. **"JAM1"** ters basımı, **"JAM2"** normal basımı, **"Comp"** tek renkliliği ve "INV'te renklerin değiş tokuş kullanımını sağlıyor. Eğer metnimizi oluşturduysânız ona şu efektleri verebiliyorsunuz...

- ***Appear:*** Yazımızın ekranda belirmesini sağlıyor. Her zamanki gibi belirme koordinatlarını açılan standart pencereden tanımlıyorsunuz.

- ***Size:*** Yazınızın boyutlarını belli bir zaman süreci dahilinde değiştiriyor. Ekrandaki pencereye gene büyültme-küçültme oranını yüzde olarak girin.

Move To: Gene tanıdık bir komut. Yazıyı istenen bir koordinata kaydırıyor. Kullanımı benzerlerinin aynısı.

- ***Stamp:*** Bu sefer de poligon metnimiz arkaplan görüntü alanına damgalanıyor. Aman renkler...

- ***Rotate To:*** İşte daha evvel karşılaşmadığımız bir efekt. Görevi, polygon metnini x, y ve z eksenlerinde üç boyutta döndürmek. Tabii bunu bir zaman aralığında gerçekleştiriyor. Bu seçeneğin kullanılmasından sonra ekrana dönme açılarını vermeniz için bir pencere açılıyor. Pencerenin içinde üç eksenin dönme açılarını saklayan kutucuklara klik'leyip değer girebilir veya oklarla bu değerleri kaydırabilirsiniz. Her değerin sonunda ufak bir grafik, bu değerin hangi dönme eksenini etkilediğini tanımlıyor. Size tavsiyem, özellikle büyük açı farkı yaratan hareketlerde zaman aralığını oldukça geniş tutmanız, yoksa grafikler oldukça kalitesiz sergilenebiliyor. Bu arada belirtmem gereken başka bir konu da gölgeli bir yazıda, gölge taramasının dönme esnasında yokolması. Eğer Size, Move To ve Rotate To komutlarını aynı zaman aralığına yerleştirirseniz, tam üç boyutta hareket edermiş gibi gözüken bir jenerik metinciğiniz oluyor.

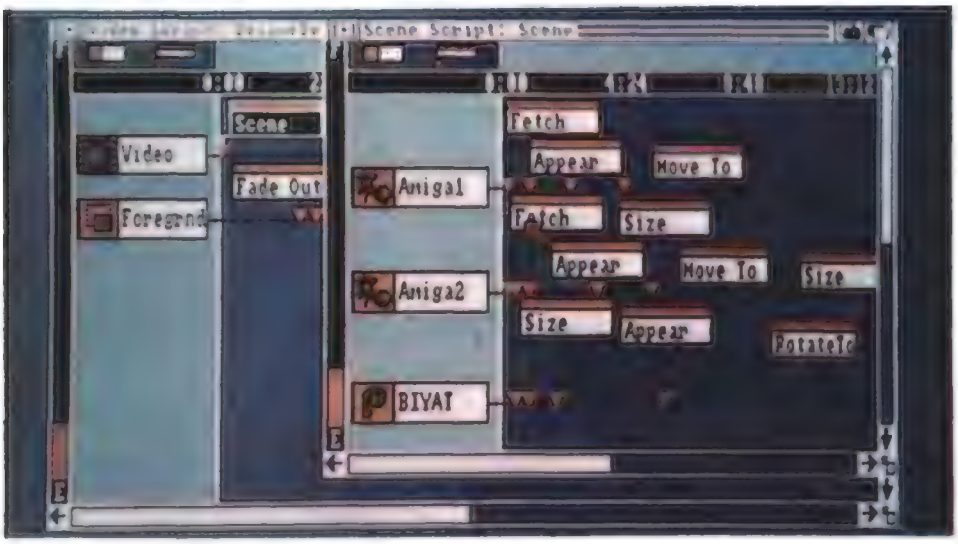
- ***Diss App:*** Yazımızı ekrandan siliyor. Alıştık artık...

Bir **"Sound"** track'i vasıtasıyla senaryonuza ses efektleri de ekleyebiliyorsunuz. Bu track seçildiğinde gene bir diskete iletişim iletişim penceresi açılıyor ve sizin bir ses efektini seçmeniz gerekiyor. Bu işlemi tamamladıktan sonra ses efektini aşağıdaki seçeneklerle kullanın.

- ***Fetch:*** Her zamanki gibi çalınmazdan önce ses efektini hafızaya atmanızı ve disk erişimleriyle senaryo oynatımını rezil etmemenizi sağlıyor.

- ***Play:*** Ses efektini bir zaman süreci içinde ve istediğiniz bir yönden çalmanızı sağlıyor. Evet, yanlış yazmadık, açılan iletişim penceresinin en alt satırındaki kayar göstergeçle ses efektinin stereo olarak kanallara hangi oranlarda bölüneceğini, yani sesin direk geliş yönünü ayarlayabiliyorsunuz. Bu göstergecin bir üstündekiyle ses efektinin yüksekliğini tanımlayabilirsiniz. En üstte **"Rate"** olarak tanımlanmış kayar göstergeçle ise, ses efektinin frekansını ayar edebilirsiniz. Göstergecin oku sağ tarafa yaklaştıkça frekans yükselecektir.

Evet arkadaşlar, böylece Deluxe Video'nun tüm ana program seçeneklerini bitirmiş oluyoruz. Fakat hala açıkta bıraktığımız bazı noktalar var. Bu noktaların en önemlisi programımızda kullanacağımız animasyonlu obje dosyalarının ve ses efektleri ile müzik parçalarının nasıl hazırlanacağı, şimdi gelin bunların nasıl yapılacağını incelemeye başlayalım. Ve gelelim...

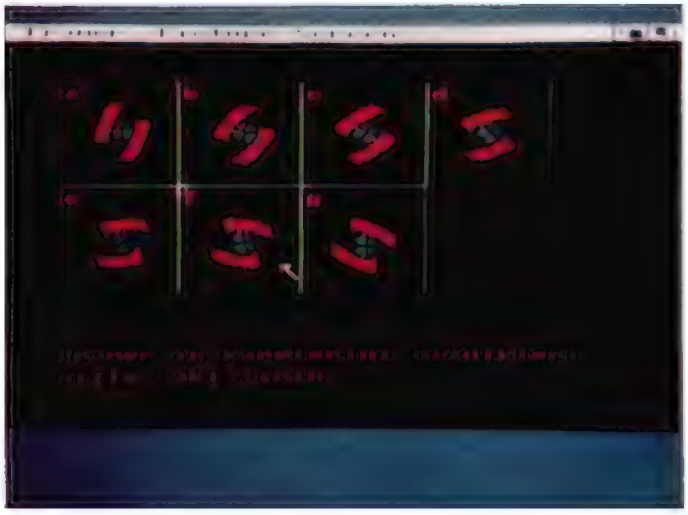


Deluxe Framer 1.0

Deluxe Framer, herhangi bir çizim programıyla oluşturduğunuz bir resimden animasyon objeleri çıkarmanızı sağlar. Bu programın yazıldığı devirde Deluxe Paint III gibi animasyon açısından gelişmiş programlar bulunmadığından ve kullanıcıların ucuz ve yeteneksiz bir çizim programını kullanarak da animasyon objeleri oluşturabilmeleri için program animasyon objelerini resimlerden çıkarıp birleştirmek için yapılmış.

Şimdi yukarıda anlattığımız olayı ayrıntıyla inceleyelim. Framer ekrana ilk geldiğinde ekran siyahtır ve bu ekranın üzerinde "a"'dan "f"ye kadar harflerle işaretlenmiş bir sıra kare bulunur. Bu bir sıra kare, objenin ekrana yüklenmiş bir resimden kesilecek animasyon karelerini temsil ederler. Bu kareler bloğunu sol üst köşedeki karenin üst kısmındaki taşıma alanından mouse ile tutarak ekranın istediğiniz yerine taşıyabilir ve gene sol üst karenin sağ alt köşesindeki kulakçık ile de karelerin boyutlarını çekiştirerek değiştirebilirsiniz. Bu arada dikkat edin, kareler bloğunun sınırlan ekran sınırlarını aşmasın.

Peki bu programla kesilip alınacak resimleri nasıl oluşturacağız. Bu çok kolay. İlkin herhangi bir çizim programını yükleyin ve objenizin boyutlarına karşılık gelen bir dikdörtgen çizin. Daha sonra bu dikdörtgeni fırça olarak alıp ekranda yanyana ve alt alta bloklar oluşturacak şekilde basın *(Bu blokların düzenlenme biçimini birazdan göreceksiniz)*. Bu yan yana ve alt alta basımlarda dikdörtgen sınırları birbirlerine tam yapışsın, ama birbirlerinin üzerlerine geçmesinler. Daha sonra bu dikdörtgenlerin içlerine sırayla animasyon karelerini çizin ve resminizi kaydedin. Anlattığımız tekniğe bir örnek teşkil etmesi için, elinizde Deluxe Video'nun parts disketinde bulunan **"FireCracker"** adlı resmi yükleyin ve inceleyin. Resim oluşturmakla ilgili bilgileri gördüğümüze göre artık pull-down menülerini inceleyelim ve objeleri nasıl yaratacağımızı da anlayalım...



Project Menüsü...

About Framer: Programcılar ile ilgili kısa notlar.

Change Frame: Bu seçenek kullanıldığında ekrana bir pencere açılıyor ve bu penceredeki seçeneklerle, ekrandaki kareler bloğunun karelerinin sayısı ve düzeni belirleniyor. Bu pencerenin en üst satırındaki **"Number of Frames"** adlı kutucuğa animasyon objenizin kaç kareden oluştuğunu giriyorsunuz veya +/- kutucuklarını klikliyorsunuz.. Bloğun şeklini ise **"Across"** *(yana)* ve **"Down"** *(aşağı)* yönlerindeki kare sayılarını girerek belirliyorsunuz. Daha sonra **"ok"'e** klik'lediğinizde, ekrandaki kareler bloğu yeni şekliyle kontrol edebilirsiniz. Hatırlatmamız gereken, resim programlarıyla çizeceğiniz resimlerdeki animasyon bloklarının düzeninin, tanımladığınız kare bloklarına uyabilmesi. Yani animasyon karelerinin sıralarına dikkat edin.

Make Object from Frame: Eğer ekrana resim programıyla çizdiğiniz animasyon bloğunu yüklediyseniz ve kareler bloğunun boyutlarını ve yerini de bu resmin tam üzerine oturttuysanız, bu seçenekle animasyon objenizi ekrandan almış oluyorsunuz.

Make Frame from Object: Bu da deminki seçeneğin tam tersi. Yüklenmiş bir objenin kareleri ekrana blok halde basılıyor.

Animate: O anda kullanılan objeyi canlandırıyor.

Change Colors: Ekrana gelen pencerenin içinden renk paletini değiştirmenizi sağlıyor.

Quit: Programdan çıkış.

Picture ve Object Menüleri...

Bu iki menünün seçenekleri birbirlerinin aynı ve disk iletişimi ile resim veya objelerin ekranda gösterilmelerini sağlıyorlar.

View: Yüklenmiş veya kesilip çıkarılmış obje veya resmi ekranda gösterir.

Load: Çıkan bir disk iletişim penceresi ile bir obje veya resmi yüklemenizi sağlar.

Save: Aynı şekilde, oluşturmuş olduğunuz yeni verileri diskete kaydeder.

Clear: O anki obje veya resim sayfasını siler.

Deluxe Video Player

Bildiğiniz gibi, hazırladığınız çalışmaları Deluxe Video'nun ana programının içinden Chain komutlarını kullanarak oynatamıyordunuz. Player programı işte bunu da yapabilen bir oynatım programı. Ekrana gelen video paneli benzeri kumandadan veya kursor hareket tuşlarıyla klavyeden, oynatımı kontrol edebiliyorsunuz. Panelin üst kısmında geri ve ileri oynatım, ortada durdurma ve alt sırada da hızlı geri ve ileri oynatma tuşlan var. Alt kısımda ise **"reset"** ile video senaryosunu tam başa alma ve senaryoyu çok hızlı geri ve ileri oynatma tuşlan var. En alt satırdaki "..." tuşu ile oynatımı pause edip, adım adım ileri veya geri alabilirsiniz. Müziği açıp kapatmak için se bir nota'ya benzeyen tuşu kullanın. Senaryoları direk ikonlarından veya pull down menüsünden çağırabilirsiniz.

Evet, artık Deluxe Video ile çalışmak için herşeyi biliyorsunuz. Size iyi çalışmalar. Bir dahaki bir yazımızda buluşana değin esen kalın.

AMIGA BASIC

Merhaba... Geçen ay OBJECT komutlarını tamamlamış ve örnekler vermiştik. Bu ay kaldığımız yerden devam edeceğiz.

OCT KOMUTU:
Kullanım Şekli:
Dizi=OCT$(X)

Bu fonksiyon, bir ondalık sayının sekiz tabanındaki karşılığını verir. Çevirme işleminden önce, ondalık sayı tamsayı yapılır.

X, sekizlik tabana çevrilecek ondalık sayıdır.

```
INPUT "SAYIYI GİRİN ";A
PRINT "SEKİZLİK KARŞILIĞI ";OCT$(A)
```

şeklinde verilen bir örnek programda girilen ondalık sayı A değişkeni içerisine yerleştirilecek ve sekiz tabanına göre çevrim işlemi yapılacaktır. A, 16 olarak girilirse sonuç 20, 60037 olarak girilirse &0165205 olur.

ON BREAK KOMUTU:
Kullanım Şekli:
ON BREAK GOSUB *etiket*
ON BREAK GOSUB 0

AmigaBasic'e CTRL-C tuşları ile ya da Run Menüden Stop seçilerek program durdurulduğunda, hangi rutine dallanacağı belirtilir, *etiket,* program içindeki alfanümerik bir etiket ya da satır numarası olabilir, *etiket* yerine 0 verilirse, yani ikinci format kullanılırsa, program durdurma işlevi kapanır ve yeni bir ON BREAK GOSUB komutu ile aktif hale getirilene kadar kullanılmaz. Önemli nokta, bu event trapping'in (kesintilerin) BREAK ON komutu çalıştırılmadan aktif hale gelmeyeceğidir.

Bu komutla programın allayacağı altrutin, kullanıcıya programın kırılamayacağını ve programı nasıl durdurabileceğini belirtmelidir. "Gerçekten çıkmak istiyor musunuz?" diye soran ve EVET/HAYIR kutucuklarını içeren bir pencere hoş olmaz mı?

Altrutin, RETURN komutu ile bitmelidir.

ON COLLISION KOMUTU:
Kullanım Şekli:
ON COLLISION GOSUB *etiket*
ON COLLISION GOSUB 0

Birden fazla obje olduğunda ve objelerin birbiriyle veya ekran çerçeveleri ile çarpıştığında programın hangi *etikete* dallanacağı tanımlanır. Bu işlem için COLLISION ON komutu ile collision trapping'in açık olması gerekir, *etiket,* alfanümerik bir satır etiketi ya da satır numarası olabilir, *etiket,* 0 verilirse collision trapping çalışmaz. Yeni bir ON COLLISION GOSUB komutu ile bir hedef belirtilinceye kadar bu durumda kalır.

ON ERROR GOTO KOMUTU:
Kullanım Şekli:
ON ERROR GOTO ***satır***

Bir hata oluştuğunda program kontrolünü bir hata yakalama rutinine gönderir. Komutun çalışabilmesi için ERROR ON komutunun çalışmış olması gerekir, *satır* alfanümerik bir satır etiketi olabileceği gibi, satır numarası da olabilir; 0 verildiğinde, error handling işlemini kapatır.

```
10 ON ERROR GOSUB 150
150 IF (ERR=230) AND (ERL=90) THEN PRINT "Yeniden Dene":RESUME 80
```

Örnekteki RESUME yönergesi hata mesajı verildikten sonra 80. satırdan devam etmesini sağlar.

ON.....GOSUB
ON.....GOTO KOMUTLARI:
Kullanım Şekli:
ON *x* GOSUB *etiket [,etiket][,etiket]*
ON A- GOTO *etiket [,etiket][,etiket]*

x değerine bağlı olarak *etiket* listesinde belirtilen satır numarası ya da alfanümerik satır etiketlerine dallanma komutlarıdır. *x,* bir ifadenin sonucu olabilir. Eğer *x,* bir satır numarasına ya da satır etiketine karşılık geliyorsa, program o satıra dallanır. Sonuç 0 veya *etiket* listesindeki değerlerin sayısından büyük olursa, program çalışmasına bir sonraki satırdan devam eder. Değer 1 ise ilk etikete, 2 ise ikinciye dallanır, .v, virgüllü bir rakamsa değer yuvarlanır. *x,* negatif bir sayı olarak verilirse, "illegal function call" hata mesajı verilir. Program GOSUB ile dallandığı program bölümünden RETURN ile komutun bir alt satırına geri döner.

Komutun her iki formatı da aynı amaçla kullanılır. GOTO kullanılan formatta, dallanılan yerde RETURN bulunmaz ve çalışma oradan devam eder.

```
BASLA:
INPUT "Seçiminiz (1-4)? ",X%
IF X%<1 OR X%>3 THEN GOTO BASLA:
ON X% GOSUB ALT1 ,ALT2,ALT3,ALT4
END
ALTİ:
PRINT "1. rutin"
RETURN
ALT2:
PRINT "2. rutin"
RETURN
ALT3:
PRINT "3. rutin"
RETURN
ALT4:
PRINT "4. rutin"
RETURN
```

ON MENU KOMUTU:
Kullanım Şekli:
ON MENU GOSUB *etiket*
ON MENU GOSUB 0

Bu komut, AmigaBasic'e kullanıcı pulldown menüden bir seçim yaptığında nereye dallanacağını belirtir. Bu dallanmanın yapılabilmesi için, bu event trapping'in MENU ON yönergesiyle aktif hale getirilmiş olması gerekir, *etiket,* bir etiket ya da satır numarası olabilir. 0 verilirse, pulldown menüler kapanacaktır. Menüleri tekrar açmak için, MENU ON komutunu kullanmanız gerekir. Program, ON MENU komutuyla dallandığı altrutinden RETURN ile geri dönmelidir.

ON MOUSE KOMUTU:
Kullanım Şekli:
ON MOUSE GOSUB *etiket*
ON MOUSE GOSUB 0

Sol mouse düğmesine basıldığında, programın dallanacağı rutini bildirir. İşlevin yapılabilmesi için ilgili event trapping'in açık olması gerekir, *etiket,* yine alfanümerik bir satır etiketi ya da satır numarası olarak verilir. 0, mouse dallanmalarını MOUSE ON yönergesi yeniden çalıştırılana kadar kapatır. Komutla dallanılan altrutin RETURN ile sonlanmalıdır.

ON TIMER KOMUTU:
Kullanım Şekli:
ON TIMER *(x)* GOSUB *etiket*
ON TIMER GOSUB 0

İlgili event trapping ON olduğunda ve dahili saatte verilen *x* saniye dolduğunda, belirtilen *etiketi* dallanır. Bu yönerge, her *x* saniyede bir dallanmaya sebep olur. *etiket,* bir etiket ya da satır numarası olabilir. *n,* O'a eşit ve 86400'den (24 saat) büyük olamaz. GOSUB 0, TIMER event'ını keser.

OPEN KOMUTU:
Kullanım Şekli:

1. Kullanım -

OPEN *mod,[#]dosya-no,dosya-adı[,uzunluk]*

2. Kullanım -

OPEN *dosya-adı* [FOR *mod]* AS [#]*dosya-no* [LEN=],*uzunluk*

OPEN komutu, bir dosya ya da bir cihaz açar. Her iki yazım şekli de aynı amaçla kullanılır.

Bir dosya, dosyaya veri girişi ya da veri okuma için açılır, *mod* kısmında, hangi amaçla açıldığı belirtilir.

dosya-no, tamsayı bir değerdir ve 1 ile 255 arasında bir sayı ile belirtilir. Dosya açıldığında bu numara dosya ile birleştirilir ve bu dosya ile yapılacak tüm işlemlerde kullanılır.

dosya-adı, dosyanın adını belirten bir karakter dizisidir; başında sürücü ya da disket adı verilebilir.

uzunluk, bir dosya kaydının kaplayacağı yer olarak düşünülmeli ve 32767 byte'ı aşmamalıdır. Bu parametre kullanılmazsa, sequential (sırasal) ya da (random) rasgele erişimli dosyaların her birinde tanımlı kayıt uzunluğu 128 byte olur. Random dosyalar için kayıt uzunluğu, bir kayıt içindeki karakter sayısı olarak hesaplanmalıdır. Sequential dosyalarda *uzunluk* parametresinin tek bir kaydın uzunluğunu göstermesine gerek yoktur; zira bu tür dosyalar, farklı uzunluklarda kayıtlar içerebilirler. Bu tür dosya kullanıldığında, *uzunluk,* diskete yazılmadan ya da disketten okunmadan önce buffer'a yüklenecek karakter sayısını belirtir.

1. Kullanım şeklinde, *mod* aşağıdakilerden biri olabilir:

0	Sequential çıkış modu
1	Sequential giriş modu
R	Random giriş/çıkış modu
A	Sequential ekleme modu

2. Kullanım şeklinde, *mod* aşağıdaki kelimelerle belirtilir:

OUTPUT Sequential çıkış modu
INPUT Sequential giriş modu
APPEND Sequential çıkış modunu belirtir ve dosya işaretçisini dosya sonuna pozisyonlar. Bir PRINT# ya da WRITE# yönergesi ile eklenen yeni kayıt dosyanın sonuna eklenir.

Bu kullanımda *mod* yazılmazsa, random erişim modu olduğu kabul edilir.

Şu ana kadar Sequential ve Random diye bahsettiğimiz dosya türlerini bildiğinizi varsaydık. İsterseniz örneklerle komutumuzu tamamlamadan önce, bilmeyenler için bu dosyaları kısaca tanıtalım:

Sequential dosyalar, bilgileri sırayla arka arkaya saklayıp yine aynı sırayla okuyan dosyalardır. Yani her kayıt bir öncekinin arkasına eklenir. Bu tür dosyalar birçok programlama işlevini yerine getirebilir; ancak geniş uygulamalar için yeterli değildir. Düşünün, yüzlerce kayıt olan bir dosya oluşturdunuz. Yazarken pek bir sorun yok; ama bir kaydı ararken ilk kayıttan başlayarak tüm kayıtlar tek tek okunacaktır. Bu da oldukça sıkıcı ve zaman alıcı bir işlem.

Random dosyalar işte burada imdadımıza yetişiyor. Dosya kayıtlarına rasgele erişim sağladığı için, erişim hem çok kolay hem de süresi çok kısa. Bu dosyalar, her kayda bir numara verirler. Bu numara ile siz de okuma ya da yazma yapacağınız zaman kayıt numarasını kullanarak çabuk ve kolayca erişebilirsiniz. Kaydın nereye yerleştiği ve dosya uzunluğunun bu işlemde hiçbir önemi yoktur.

Şimdi önce bir sequential, sonra da random dosya örneği ile bu ayki tanıtımlarımızı tamamlayalım:

SEQUENTIAL DOSYAYA YAZMA

```
OPEN "Adresler" FOR OUTPUT AS 1

Entry:
PRINT
INPUT "isim";Ad$
INPUT "adres";Adres$
INPUT "sehir";Sehir$
INPUT "telefon";Tel$
PRINT#l,Ad$
PRINT#l,Adres$
PRINT#l,Sehir$
PRINT#l,Tel$
x=x+l
PRINT "KAYIT'x" ("Ad$") YAPILDI."
PRINT "YENİ KAYIT YAPILACAK MI?"
INPUT "Y/N:";Ans$
IF UCASE$(Ans$)="Y" THEN Entry

CLOSE
PRINT "DOSYA KAPANDI. PROGRAM SONU."
```

SEQUENTIAL DOSYADAN OKUMA

```
OPEN "Adresler" FOR INPUT AS 1

ReadData:
INPUT#l,Ad$
INPUT#I,Adres$
INPUT#l,Sehir$
INPUT#l,Tel$
PRINT
PRINT "isim: ";Ad$
PRINT "Adres: ";Adres$
PRINT "Sehir: ";Sehir$
PRINT "Telefon: ";Tel$

IF EOF( 1 )=0 THEN ReadData
CLOSE 1
```

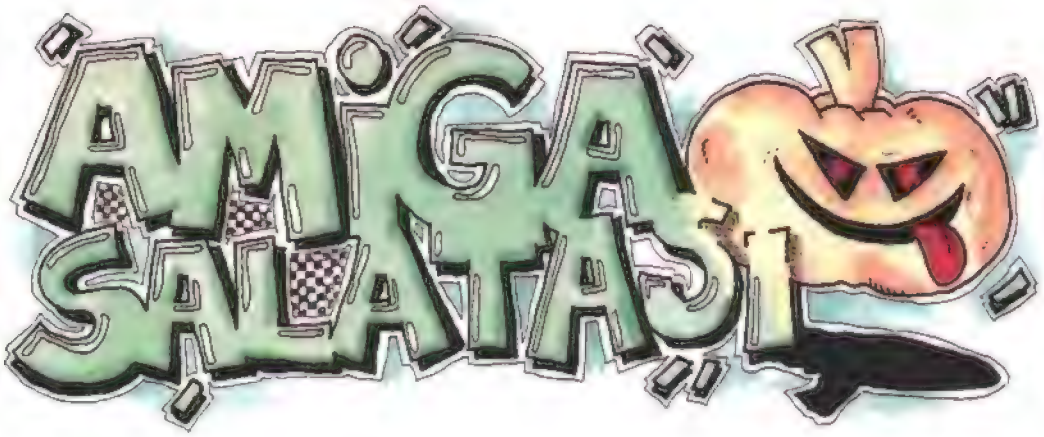
RANDOM DOSYAYA YAZMA

```
OPEN "r",#l ,"AdresIer.rel",92
FIELD #1,30 AS Ad$,30 AS Adres$,20
ASSehir$,12ASTel$

Entry:
PRINT
INPUT "isim";AdEntry$
INPUT "Adres";AdresEntry$
INPUT "Sehir";SehirEntry$
INPUT "Tel ";Tel Entry $
LSET Ad$=AdEntry$
LSET Adres$=AdresEntry$
LSET Sehir$=SehirEntry$
LSETTel$=TelEntry$
x=x+l
PUT#l,x
PRINT "KAYIT "x" ("Ad$") YAPILDI."
PRINT "YENİ KAYIT YAPILACAK MI?"
INPUT "Y/N:";Ans$
IF UCASE$(Ans$)="Y" THEN Entry

CLOSE 1
PRINT "DOSYA KAPANDI. PROGRAM SONU."
```

RANDOM DOSYADAN OKUMA

```
OPEN V,#l,"Adresler.rer,92
FIELD #1,30 AS Ad$,30 AS Adres$,20
ASSehir$, 12ASTeI$


INPUT "ADRES NUMARASI";Nmbr
GET#l,Nmbr
IF EOF(l) THEN PRINT "KAYIDA ULAŞILAMIYOR." :GOTO ReadData
PRINT Ad$
PRINT Adres$
PRINT Sehir$
PRINT Tel$
INPUT "BAŞKA BIR KAYIDA BAKMAK (Y/N)";ans$
IF UCASE$(ans$)o"N" THEN ReadData
CLOSE 1
PRINT "DOSYA KAPANDI. PROGRAM SONU."
```

Bu ayki Basic tanıtımını OBJECT komutlarına verdiğimiz örneklerle tamamladık. Gelecek ay bu köşede buluşmak dileğiyle, hoşçakalın...



TUNÇ DİNDAŞ

Selam arkadaşlar... Bu ay da birbirinden yeni oyunlarla beraberiz. Tabii ki bu oyunların bazı kademelerini geçemediniz; işte, size birçok yeni oyunun cheatleri ve passwordları. Unutmayın! En son oyun cheatleri ve tiyoları her zaman bu sayfada yayımlanır. Bu ay bana köşemde yardımı dokunan FATİH CESUR, EROL ÇAKMAK ve HASAN BEYDAĞI'na teşekkür ederim. Haydi bakalım.

* *INTERCHANGE:*

Ülkemize yeni gelen oyunlardan olan INTERCHANGE'in level password'lerini istediğiniz gibi kullanabilirsiniz. Hazır mısınız?

06:GLEN	ll.KRST	16:AIDA	21: SEAN
26:STOO	31: SLOP	36: GORE	41: KILL
46: SHOT			

* *LOGICAL:*

Geçen ayın zorlu zeka oyunlarından olan LOGICAL için password'lerimiz hizmetinizde. Haydi bakalım kolay gelsin.

01 : WELCOME	02 : THE OTHER SIDE
03 : QUADRI QUADRA	04 : STONE ROAD
05 : NICE COLORS	06 : MORE COLORS
07 : REAL FUN	08 : PINK AND PINK
09: GREEN PATH	10 : BAD DIRECTION
11 : DONT PANIC	12 : COLORMANIA
13 : REFRESHMENT	14 : FULL MOON
15 : RUNNING BALLS	16 : GREEN RIVER
17: TWO ISLANDS	18 : MORE ISLANDS
19 : TIMES CHANGE	20 : OTHER THINGS
21 : BE HONEST	22 : BLUE N VIOLET
23 : THREE PATHS	24 : DANGEROUS
25 : THE WANDERER	26 : SECRET CHAMBER
27 : FALCONS FLIGHT	28 : BLUE ANGEL
29 : FAR THUNDER	30 : A SIMPLE ONE
31 : BLUE VELVET	32 : PARADISE I
33 : CLASSIC ART	34 : VENI VIDI VICI
35 : WE LIKE IT	36 : FOREVER HERE
37 : WONDERLAND	38 : THE SNARE
39 : CURE IT	40 : SUN IS SHINING
41 : A RAINBOW	42 : ARROW ROAD
43 : TURNING WHEELS	44 : ACCLERATION
45 : THE PRESIDENT	46 : HE IS MISSING
47 : PICKNICK TIME	48 : WHO IS CALLING
49 : ANCIENT ART	50 : SHE IS GONE
51 : LOGISTIC	52 : TURNING COLORS
53 : PARAMOUNT	54 : THE LADDER
55 : BACK IN RED	56 : TREASURE ROOM
57 : DONT WANT THAT	58 : THE FREE FALL
59 : CORRADO BEACH	60 : MORE POPCORN
61 : WILD AT HEART	62 : THE DARK AGE
63 : DIMLIGHTS	64 : THE FIFTIES
65 : PICTURE OF HER	66 : GORDIAN KNOT
67 : HIGH SPEED	68 : ALEXANDRIA
69 : RUNNING TEARS	70 : HER RAINBOW
81 : HAUNTED HOUSE	82 : THE SECRETS
83 : SMILING JOKE	84 : CHILDREN GO

* *PP HAMMER:*

Geçen ayın en tatlı oyunlarından olan HAMMER[4]in kademe kodlarının bazılarına sahibiz. Oyunun başında sorulan isim bölümünde, adınızı 'GHOST/BNX' olarak girin. Daha sonra öteki kademlere geçmek için bu kodları girebilirsiniz. İşte kademe kodları ve bazı tiyolar.

2: FCRAIACH	3: JBGWBWUG
4: TWWVDUTF	5: IVTVUTHF
6: EUGUWSUE	7: JSWURSTE
8: URTTTIHD	9: JJFRGHVC

Beşinci kademede ateşlere düşüp yanmadan kapıları geçmek istiyorsanız, sırasıyla şu renkteki kilitleri açın. MAVİ, KIRMIZI ve SARI. Beşinci kademenin zorlu odalarını geçmek için kağıtlarını okuyun.

* *CHIP CHALLENGE:*

İşte size bir US GOLD oyunu olan Chip Challenge için ilk 36 level kodları,

l.BDHP	10. VUWS	19. MRHR	28. UJDD
2.JXMJ	ll.CNPE	20. KGFP	29. QGOL
3. ECBQ	12. WVHI	21.UGRW	30. BQZP
4. YMCJ	13. OCKS	22. WZIN	31.RYMS
5.TQKB	14. BTOV	23. HU VE	32. PEFS
6.WNLP	15. COZQ	24. UZIN	33. BQSN
7. FXQO	16. SKKK	25. PQGV	34. NQFI
8. NHAQ	17.AJMG	26. YVYJ	35. VDTM
9.KCRE	18. HMJL	27. IGGZ	36. NXIS

Yine aynı oyunun 13. level'ı için küçük bir yol. Bu level'ı kolayca geçebilmek için yapmanız gereken tek şey, joystick'i dört kere aşağı çekmeniz.

* *IMMORTAL:*

Köşemizin düzenli okurlarından LEVENT YURGA, bize bazı IMMORTAL passwordları göndermiş. İşte size passwordları Selam LEVENT! mektupların için teşekkürler devamını bekliyorum.

LEVEL2:cddffl0006f70
LEVEL 3: f47ef21000e 10
LEVEL4:b5fft'31001eb0
LEVEL5:d630f43000eb0
LEVEL 6: 17bff53010e41
LEVEL7:84d0f63010ecl
LEVEL8:e011f730178cl

* *ACTION FIGHTER:*

Sonsuz hak ve enerjiye sahip olmak istiyorsanız, oyunun high score tablosuna 'ZBACKDOOR' yazın.

* *APPRENTICE:*

Level skips: Tab tuşuna title ekranında basarsanız, level code bölümüde geçersiniz. Bu level kod bölümünde şu kodları girin.

WIZARD	GUILD	SPELLS
ARCANE	DRUID	FAERIE

* *BRAT:*

İşte bazı level kodlan. Bu level kodlarını options ekranında girin.

LEVEL 01 - BISHIGMO	*LEVEL 02* - MIHEMOTO
LEVEL 03 - SASUTOZO	*LEVEL 04* - SUMATZEE

LEVEL 05 - NOKITAGO
LEVEL 06 - ITSANONO
LEVEL 07 - MOZIMATO
LEVEL 08 - HOZITOMO
LEVEL 09 - MOKITEMO
LEVEL 10 - ZUMOHATO
LEVEL 11 - CHANASTU
LEVEL 12 - NAGAITSU

* *CAR-VUP:*

Aşağıdaki kodlan girin, neler oluyor görün:
PUSSYCAT - dokuz hak verir.
BUMPER - infinite bumpers'ları arttırır.
ARNIECAR - 100,000 puan kazanırsınız.
Sonsuz hakka sahip olmak için, high score tablosuna R.J.TOONE' yazın.

* *HAMMERFIST:*

High score tablosuna 'TAEHC OT TNAW I* yazın ve oyuna tekrar başlayın. Daha sonra 'F7' tuşunu kullanabilirsiniz.

* *R-TYPE:*

Oyunu rahatlıkla bitirmek için high score tablosuna 'SUMITA' yazabilirsiniz. Artık sonsuz hakkınız var.

* *POPULOUS:*

Title ekranında, 'KILLUSPAL' yazın ve oyuna 999. kademeden başlayın. Öteki kademler için bazı kodlar.

Level	World Name	Terrain Type
9	BURWILCON	Desert
12	BILCEMET	Snow & Ice
17	IMMUSILL	Rocky
20	SHADTED	Snow & Ice
23	SADWILLOW	Snow & Ice
32	SHIDIEHOLE	Grass
36	JOSTME	Grass
38	SWAINGPAL	Desert
44	BILADOR	Snow & Ice
46	WEAVINPERT	Rocky
50	HOBOZJOB	Grass
58	VERYELIN	Snow & Ice
60	HAMINMAR	Rocky
64	SHIOZER	Rocky
72	EOAELING	Desert

* *XENON II:*

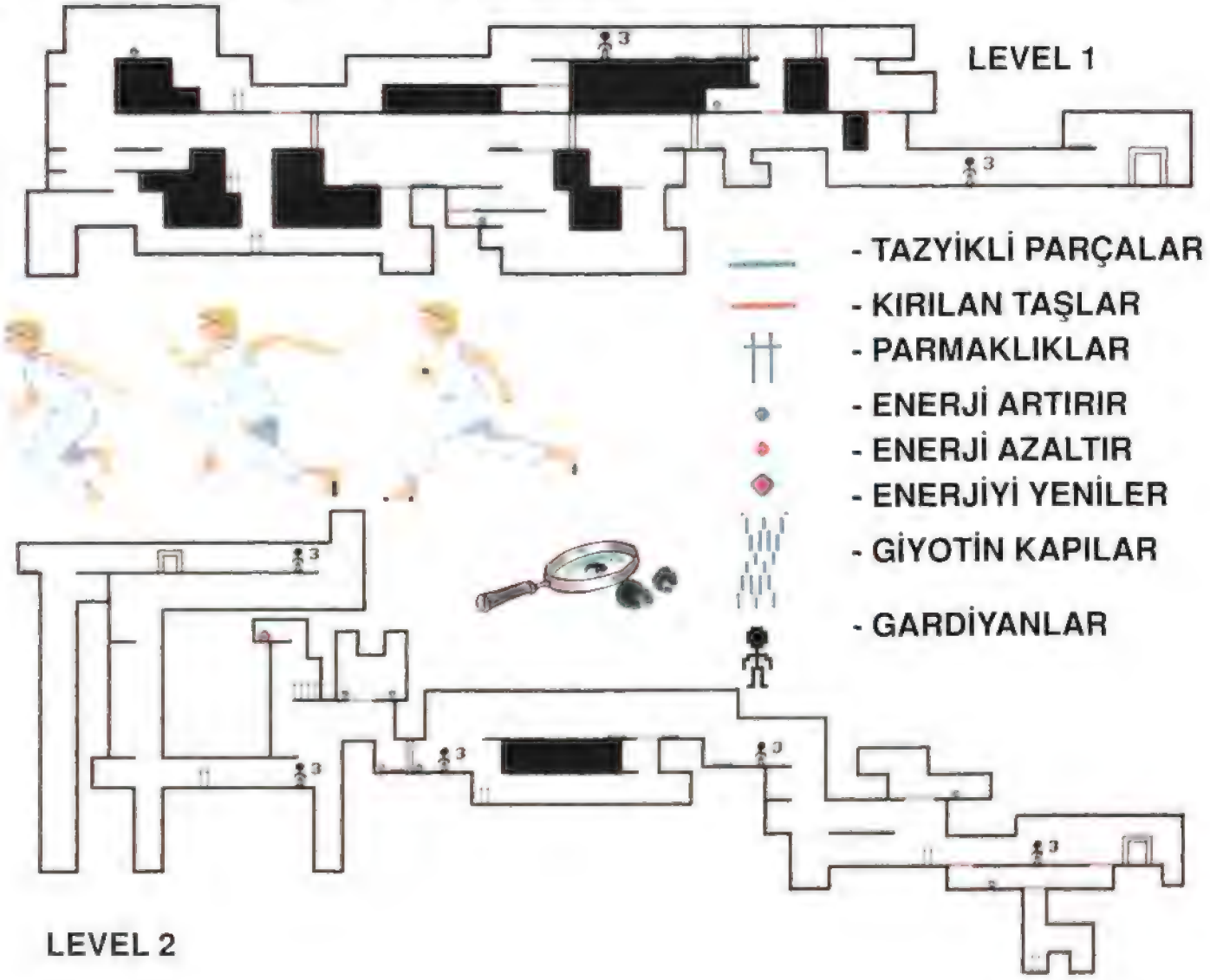
Gelmiş geçmiş en baba shoot'em uplardan olan XENON II'de, nerede ne alacağınızı biliyor musunuz? Bilemezsiniz; ama derginiz AMIGA DÜNYASI size bunu öğretiyor. Çok yaşa AMIGA SALATASI.

*** What And Where To Buy ***

LEVEL 1, SHOP 1: Buy Health, Super Nashwan
LEVEL 1, SHOP 2: Sell Rear Shot, Buy Double Shot and Side Shot
LEVEL 2, SHOP 1: Buy Side Shot
LEVEL 2, SHOP 2: Sell Side Shot
LEVEL 3, SHOP 1: Buy Health and Rear Shot.
LEVEL 3, SHOP 2: Buy Side Shot, Laser, and Power Up
LEVEL 4, SHOP 1: Sell Rear Shot, Sell Side Shot

İşte bu aylık da bu kadar. Her zamanki gibi en cool cheatleri burada buluyorsunuz değil mi? Hehehe! Gelecek ay yine buradayım. Mektuplarınızı esirgemeyin. See you mates!

PRINCE OF PERSIA HARİTALARI



AMOS THE CREATOR

BURAK ÖZDEMİR

Merhaba arkadaşlar. Bu ay, AMOS'un ses komutlarını anlatmaya başlayacağım. Fakat bundan önce sizlere AMOS update disketi hakkında bilgi vermek istiyorum. Bu disketi kullanarak, elinizdeki AMOS programını update etmeniz mümkün. Böylece AMOS'daki bazı bug'lardan kurtulmuş olacaksınız. Bundan başka programa bir takım yeni özellikler de getirilmiş. Şimdi bunları inceleyelim:

İlk olarak AMOS'un bazı hatalarına bakalım. AMOS'un ilk şeklindeki **'help accassory'** ve **'garbage collection',** programın crash etmesine neden oluyordu. Bundan başka **'Idır', 'y hard', 'scin' 'plot', 'val', 'def fn', 'close workbench', 'sqr' 'log', 'I sprite', 'I bob', 'amal play', 'amplay', 'amal or', 'errn', 'control+c', 'control+s', 'get fonts', 'menu to x,y', 'unpack',** ve **'set tab'** komutlarında da hatalar vardı. Ayrıca Amiga Genlock ile beraber kullanıldığında iyi resim alınamıyordu. Programın yeni şeklinde bütün bu hatalar düzeltilmiş. Bundan başka programın **'file selector'ü** de düzeltilmiş. Programın getirdiği diğer yenilikleri daha sonra anlatacağım. Şimdi ses komutlarına geçiyorum.

KOMUT: Boom
KULLANILIŞ:
Boom

Bu komut yardımıyla, bir patlama sesi yaratılır.
Örneğin;
Boom:Print "fire"

KOMUT: Shoot
KULLANILIŞI:
Shoot

Bu komut ateş etme sesi verir.

KOMUT: Bell
KULLANILIŞI:
Bell [f]

Bu komut yumuşak bir ses verir. Sesin tizliği ya da pesliği 'f' ile ayarlanır, f'nin alabileceği değerler, '1' ile '96' arasındadır. '1' kalın, '96' da ince bir ses verir.

```
Rem**    AMIGA DÜNYASI    **
Rem** AMOS DEMO PROGRAM **
Rem** Written by Burak Ozdemir **
Rem** AMOS Copyright 1990 **
Rem**       Mandarin/Jawx      **

For F=1 To 50 Step 2
For 1=1 To 20
Bell I+F
Wait 5
Next I
NextF
```

Ses komutlarına daha fazla devam etmeden önce, sizlere biraz da Amiga'nın ses kanallarından söz etmek istiyorum. Amiga'nın donanımı gayet rahat bir şekilde dörde kadar sesi aynı anda verebiecek kapasitededir. Bu, çok zengin ses efektleri yapılmasına olanak verir.

Her ses, ses kanallarından birine verilir. Ses kanalı numaraları, '0' ile '3' arasındadır. Bu sesler Amiga tarafından birleştirilir ve ses çıkışlarına yollanır.

Amos'un ses komutları ile, bu kanallardan herbirine ulaşmanız mümkündür. Bunları **'voice'** parametreleri ile ayarlayabilirsiniz. Her bit, bir kanalı ifade eder. Bitlerin dizilişi aşağıdaki gibidir:

Bit 0 Birinci kanal
Bit 1 İkinci kanal
Bit 2 Üçüncü kanal
Bit 3 Dördüncü kanaj

Bu sıraya göre **'Voice'** parametresini ayarlayarak, aynı anda birden fazla kanala da ulaşmanız mümkündür. Buna örnek olarak aşağıdaki listeyi verebilirim:

Parametre Değeri	Kanallar
15	0,1,2,3
9	0,3
8	3
6	2,4
4	2
2	1
1	0

Şimdi komutlarımıza devam edelim.

KOMUT: Volume
KULLANILIŞI:
Volume [s,] şiddet

Bu komut, kanalların her birine ait ses yoğunluğunu belirler. Ses şiddeti 0 ile 63 arasında değerler alabilir. Sayı büyüdükçe ses şiddeti de artar. Eğer 's' parametresi verilmemişse, verilen ses şiddeti bütün kanallar için geçerli olur. Fakat isteğe göre verilen bu parametre yardımıyla kanallara teker teker ulaşmanız mümkündür.

```
Rem**    AMIGA DÜNYASI    **
Rem** AMOS DEMO PROGRAM **
Rem** Written by Burak Ozdemir **
Rem** AMOS Copyright 1990 **
Rem**       Mandarin/Jawx

Print "Bu program random sesler üretir."
Print "seslerin şiddeti mouse ile ayarlanır"
Do
  V=Y Mouse
  V=287-V
  V=(V*63)/256
  Volume V
  Bell(Rnd(96))
  Loop
```

KOMUT: Play
KULLANILIŞI:
Play [s,] ton, g

Bu komut, istediğiniz bir notayı çalabilmenizi sağlar, 'g' parametresi, programın bir sonraki komuta geçmesi için ne kadar bekleyeceğini belirtir. Bunun birimi de, her zamanki gibi dikey karartma periodu cinsindendir. **'ton'** parametresi ile, notaları seçebilirsiniz. Bunun için aşağıdaki tablodan faydalabilirsiniz.

	Oktav						
	0	1	2	3	4	5	6	7
	Ton							
C	1	13	25	37	49	61	73	85
C#	2	14	26	38	50	62	74	86
D	3	15	27	39	51	63	75	87
D#	4	16	28	40	52	64	76	88
E	5	17	29	41	53	65	77	89
F	6	18	30	42	54	66	78	90
F#	7	19	31	43	55	67	79	91
G	8	20	32	44	56	68	80	92
G#	9	21	33	45	57	69	81	93
A	10	22	34	46	58	70	82	94
A#	11	23	35	47	59	71	83	95
B	12	24	36	48	60	72	84	96

Aşağıdaki örnek programda play komutu kullanılmıştır.

```
Rem**************************
Rem**  AMIGA  DÜNYASI  **
Rem** AMOS DEMO PROGRAM **
Rem** Written by Burak Ozdemir **
Rem** AMOS Copyright 1990 **
Rem**       Mandarin/Jawx
Rem**************************

For 1=0 To 20 Step 2
Locate 0,0
Print "Bekleme suresi =";I
Play 1,37,1
Play 2,41,1
Play 4,44,1
Play 8,49,1
Wait Key
Next I
```

KOMUT: Set wave
KULLANILIŞI:
Set wave d,s$

Bu komut yardımıyla, vermek istediğiniz sesin dalga şeklini ayarlayabilirsiniz. Dalga şekli, dergimizde daha önce çıkan yazılarımızdan birinde de anlatıldığı gibi sesin tınısını, yani karakterini belirler.

'd' parametresi, ses numarasını belirler. Bu parametrenin alabileceği en küçük değer iki'dir. Sıfır ve bir numaralı sesler zaten tanımlanmıştır. Sıfır numaralı ses bir çeşit gürültü sesidir. Bir numaralı ses ise bir sinüs dalgasıdır.

's$' parametresi, dalganın şeklini belirleyen bir string'dir. Bu string 256 tane sayı içerir. Sayıların değeri 0 ile 255 arasındadır. Bunun yapılması için ilk gereken şey, dalga şeklinin bilinmesidir. Bundan sonra matematiksel yollarla veya grafik üzerinden bakarak dalganın anlık değerleri, -128'den 127'ye kadar numaralanır. Bu tablo, s$ içine direk olarak yerleşemez; çünkü bir byte'ın alabileceği değerler 0 ile 256 arasındadır. Bunu sağlamak için negatif sayılara 256 sayısını ekleyerek yeni bir sayı elde ederiz. Bundan sonra da, bu sayılan sS içine yerleştiririz.

KOMUT: Wave
KULLANILIŞI:
Wave d to k

Bu komut ile, set wave ile hazırladığımız dalga şekillerini ses kanallarına aktarabiliriz. Burada 'd' dalga numarası, 'k' de daha önce anlattığım **'voice'** parametresidir.

Aşağıdaki programı son iki komutun kullanışına örnek olarak yazdım. Bu programla değişik sesler elde edebilirsiniz. Program fourier teoremine göre çalışır.

```
Rem**************************
Rem**  AMIGA  DÜNYASI  **
Rem** AMOS DEMO PROGRAM **
Rem** Written by Burak Ozdemir **
Rem** AMOS Copyright 1990 **
Rem**       Mandarin/Jawx
Rem**************************

Dim A(10)
Dim RAW#(256)
Print "Bu program"
Print "basit bir fourier sentezleyicisidir"
Print "sirayla vereceğiniz 10 tane katsayi"
Print "harmoniklerin yogunluklarini belirler"
Do
For 1=0 To 9
Print "a";I;"=";
Input A(I)
Print
Next I
Cls
Print" Harmonikler hesaplaniyor"
Degree
K#=360.0/256.0
For 1=0 To 255
TEMP#=0
ForF=lTo 10
Q#=Sin(I*K#*F)
Q#=Q#*A(F-1)
TEMP#=TEMP#+Q#
Next F
RAW#(I)=TEMP#
If TEMP#<LB# Then LB#=TEMP#
If TEMP#>HB# Then HB#=TEMP#
Next I
SC#=Max(LB#,HB#)
SCALE#=126.0/SC#
Cls
Print
Print "genlik ayarlaniyor"
Print
For 1=0 To 255
RAW#(I)=RAW#(I)*SCALE#
PlotI,127+RAW#(I)/2
Next I
Print" negatif değerler düzeltiliyor"
For 1=0 To 255
If RAW#(I)<0 Then RAW#(I)=RAW#(I)+255.2
S$=S$+Chr$(Int(RAW#(I)))
Next I
Set Wave 3,S$
Wave 3 To 1
Print "Tekrar denemek için Mouse tuşuna basin"
Do
Play 1,49,40
If Mouse Key>0 Then Exit
Loop
Cls
Loop
```

Bu aylık bu kadar sevgili okurlar. Gelecek ay görüşmek üzere hepinize iyi **'Wave'**ler.

D-OPUS: DIRECTORY OPUS

HÜSEYİN YEŞİLBAŞ & TUNÇ DİNDAŞ

AMIGA'mızın o kadar kolay özellikleri yanında, DOS'unun neden bu kadar zor olduğu hep merak edilmiştir. Yeni bir tür işletim sistemi yaratmak isteyen **MICROSOFT,** şu anda kullandığımız DOS'u yani işletim sistemini yarattı. Komutların disketten okunduğu bu DOS, yeniliklere açık ve her zaman geliştirebilir bir işletim sistetni. Ama Harddisk'i bulunmayan kullanıcılar düşünülmemiş galiba, çünkü eğer DOS'ta işlem yapacaksak, vereceğimiz komutların diskette bulunması ya da RAM'e kopyalanması gerekiyor. DOS'un bu zorluklarını yok edecek birçok utility program yazıldı. Harddisk kullanıcısı olmayan arkadaşlar, özellikle DOS işlemleri için ilk başlarda **CLIMATE** adlı programı kullanıyorlardı. Kullanımı zor bir program olan CLIMATE, birçok işlemden de yoksundu. Eksikliklerinin giderilmesi beklenirken, piyasaya **DISKMASTER** adlı bir program sürüldü. Tam olarak çalışan 1.2 versiyonundan sonra 1.3 versiyonu çıkan bu programın açıklaması, eski sayılarımızda CEM GENCER tarafından yapıldı. Artık, bu programı tahtından indirecek yeni bir program var. Tüm DOS işlemlerinin rahatça yapılabildiği bu programın tek hatası, hafızada çok yer kaplaması. Eğer bir megabyte ya da daha fazla hafızanız varsa, sizin için bir problem yok. Bu program ne kadar üstün olsa da, DISKMASTER kullanılan hala bu programı kullanmaya devam ediyorlar. Eğer fazla hafızanız ve Harddisk'iniz varsa, bu programı mutlaka kullanın. Program, Avustralya'daki software firması **LEFT SIDE SOFTWARE**'den Jonathan Pother tarafından yazılmış.

Program yüklendiğinde, üç ana bölümden oluştuğunu görebilirsiniz. Üstte iki yanda, directory'leri görebildiğimiz pencereler; pencerelerin altında da komutları vereceğimiz bölümler bulunuyor. Her programdaki gibi en üstte pulldown menülerin bulunduğu bar var. Altta ise disk ve DOS komutlarının bulunduğu gadget'lar bulunuyor. İlk önce bu gadget'lan öğrenelim.

COPY: Dosyaları kopyalayabilmeniz için konulmuş bir komuttur. Seçtiğiniz dosyayı karşı penceredeki sürücüye kopyalar.

DELETE: **Bu komut ile istediğimiz herhangi bir dosyayı silebiliriz.**

MOVE: Copy komutu ile aynı. Tek farkı, dosyayı kopyaladıktan sonra 'source' sürücüdekini silmesidir.

RENAME: Dosya isimlerini değiştirmeye yarayan bir komuttur.

MAKEDIR: Adından da anladığınız gibi, alt directory yaratmaya yarayan bir komuttur. MAKEDIR'a klik yaptıktan sonra size, açmak istediğiniz directory'nin adını sorar.

RUN: İstediğiniz komutu çalıştırabilirinize yarar. Yalnız bu komutların EXE yani çalışabilir olması ve disketinizin 'C directory'sinde 'RUN' komutunun olması şart. Bir dosyayı seçtikten sonra, RUN'ı klikleyin. Bir pencere çıkacaktır. Burada çalıştıracağınız dosyanın parametreleri olup olmadığı sorulur. Eğer dosya para metrelere sahip değilse, Return'e basaraK geçin. Parametrelere sahipse, değerleri ya da yazılacakları girin. Mesela D-OPUS'tan DISKDOCTOR'u çalıştıracaksanız, parametre girmeniz gerekecektir. Buraya sürücüyü 'DFO:' girmeniz gerekir.

PARENT: Alt directory'lere girdiğinizde, bir üst directory'ye geçmenize yarar. Bu programda PARENT yapıldığı zaman, disketinizden directory okunmaz. Program bir önceki directory'yi hafızasında tutarak size zaman kazandırır.

ALL: Directory'deki bütün dosyaları seçmeye yarar. Eğer bir işlemin bütün dosyalar üzerinde gerçekleştirilmesi isteniyorsa, bu komut çok kullanışlıdır.

NONE: Disk Master'daki 'CLEAR' komutu ile aynıdır. Seçilmiş dosyaları seçilmemiş hale getirir.

READ: Dosyanın içeriğini okumamıza yarar. Dosyayı bize ASCII olarak gösterir. Ekranda çıkan yazıyı ok tuşları ile ileri geri alabilirsiniz. Aynı işlemi mouse tuşu ile de yapabilirsiniz.

HEXREAD: Dosyanın içeriğini 'hex' olarak okumamıza yarar. Kullanımı yukarıda açıkladığımız 'READ' komutu gibidir.

PLAY: Örneklenmiş sesi dinleyebilmemizi sağlar. Ayrıca Moduleplayer'ları da buraya koyup disketlerden istediğiniz modülü dinlemenize yarar.

PROTECT: Dosyalara protect koymaya yarar. Bu protect sayesinde, dosyalarımız silinmez ve değiştirilemez.

NEWCLI: Yeni 'CLI' penceresi açmaya yarar. Aynı zamanda bu yeni bir multitask demektir.

ADDICON: Workbench'te çalışanlar

için yararlı bir komuttur. Directory'den seçilmiş herhangi bir dosyaya icon ekler. Dosyanın cinsine göre icon belirler.

ADDBUFFER: Disket sürücü için ayrılan buffer'ı arttırmaya yarar.

ROOT: Ana directory'i okumamızı sağlar. Okuma sistemi değişiktir.

DATESTAMP: Dosyaların tarihlerini değiştirmeye yarar.

SEARCH: Herhangi bir dosyanın içinde bir karakter dizisini aratmaya yarar. Eğer bulursa ekranda görüntülenir.

CLONE: Bir dosyayı çiftlemeye yarar. Yeni oluşturulacak dosyanın ismi sorulur. Bu isim ilk dosyadan farklı olmalıdır.

EDIT: Modify'de belirtilen text editörünü bu seçenekle yükleyebilirsiniz.

SHOW: IFF resim standartında resim göstermeye yarar. Grafikle uğraşan arkadaşlar bilirler. DISK MASTER yüksek çözünürlükteki çoğu resimleri gösteremiyordu. Ama bu problem D-OPUS'ta giderilmiş. Eğer hafızanız yeterliyse, istediğiniz boyuttaki resmi görebilirsiniz. Directory'den bir resim dosyasını klikleyip 'SHOW'u seçerseniz, resmi görebilirsiniz.

PRINT: istediğiniz dosyanın printer'dan çıktısını alabilmeniz içindir. Tabii ki printer'ınızı preferences'tan AMIGA'ya tanımlamanız gerekli.

Gelelim pulldown menülere.....

PROJECT MENU

SET ***DATE:*** Sistemin tarihini buradan ayarlayabilirsiniz.

CURRENT DIR: İstediğiniz directory'e girmenize yarar. 'CD' komutu ile aynı işlemi yapar.

HELPLESS: Disketteki HELP dosyasını yükleyip program hakkında yardım almanızı sağlar. Eğer diskette HELP dosyası bulunmuyorsa, program size uyan mesajı verir. Dolayısıyla bu seçeneği kullanamazsınız.

ERROR HELP: Kullanım esnasında verilen DOS error kodlarının buradan ne anlama geldiğini öğrenebilirsiniz.

ABOUT: Programı yapan firma ve program hakkında kısa bilgilerin yer aldığı bölüm.

ICON I FY (A+I): Directory opus ekranı kapanır. Siz tekrar çağırana kadar ekranda window title olarak gözükür. Bu esnada sistemdeki işlerinizi yapabilirsiniz. Tekrar D-OPUS'a dönmek için window title'a önce sol sonra sağ mouse tuşu ile klik yapın.

OUIT (A+Q): Programdan çıkmak için kullanılır.

CONFIGURATION MENU

MODIFY (A+M): Bu seçenek aslında programın preferences'! yerine geçer. Buradan programın kullanımı ile ilgili parametreleri kendi isteğimize göre değiştirip program tekrar yüklendiğinde bizim istediğimiz gibi çalışmasını sağlayabiliriz. Bu parametreler içinde en gerekli olanlar şunlardır:

INTERLACE: Programın interlace modda çalışmasını sağlar. Yüksek çözünürlüklü (MULTISYNC) monitörünüz varsa problem değil.

FILE DOUBLE CLICK: D-OPUS'un en büyük özelliklerinden biridir. Directory penceresindeki herhangi bir dosyanın üzerine gelip iki klik yaparsak, program dosyayı analiz eder. Böylece dosyanın ne cins bir dosya olduğunu anlar. Örneğin IFF resimse resmi gösterir veya exefile ise programı yükleyip çalıştırır. Bu seçeneği kapatılarak bu işlem ortadan kaldırılabilir.

DISPLAY INFO: Directory'de .info'ların gözüküp, gözükmeyeceğini belirler.

ERROR CHECK: Hata kontrolü yapar.

CHECK DELETE FILES: Directory'den bir dosya silerken emin olup olmadığınızı sorar.

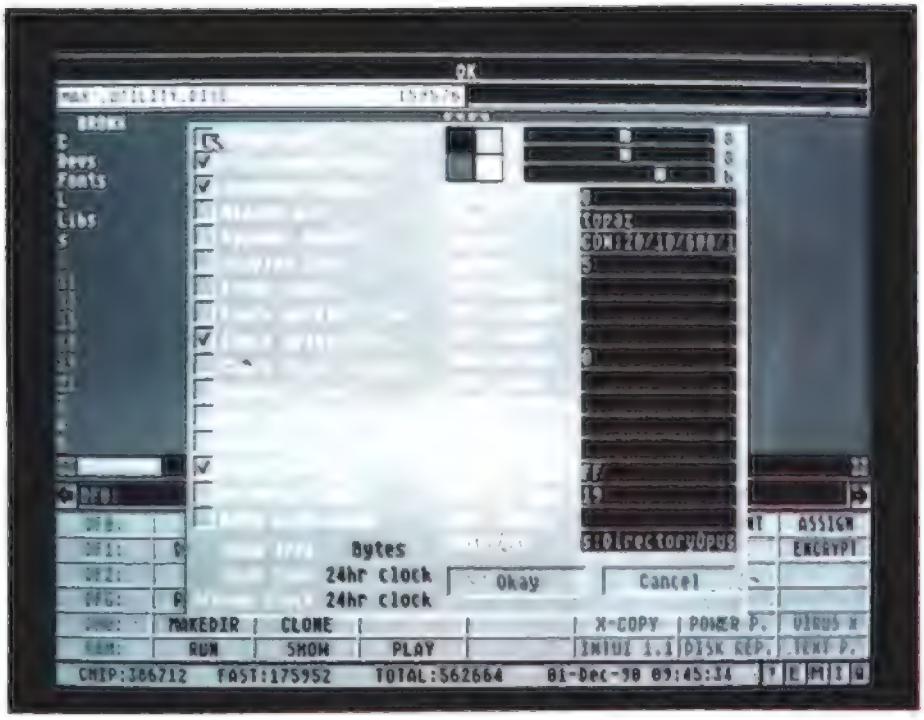
CHECK DELETE DIRS: Bir directory silerken emin olup olmadığınızı sorar.

seçeneklerin en önemlilerini açıklayalım.

FONT: Programımızın içinde kullanılacak olan fontu belirler. Buraya yazacağınız fontu, disketteki 'fonts' directorysine koyun. Bu fontun 8x8'lik olmasına dikkat edin. Normalde D-OPUS sistem fontu olan TOPAZ'ı kullanır.

OUTPUT: Exe dosyalar çalıştırdığında, çıkacak olan window'un cinsi ve boyutları belirtilir. Bu şu formatta olur: 'CON:xbaşlangıç/ybaşlangıç/xbitiş/ybitiş'. Örneğin: CON:20/10/600/180. Eğer CON (CONSOLE) yerine RAW yazarsak, RAW window açmış oluruz. Bu pek tavsiye edilmez.

EDITOR: Buraya yazacağımız editör 'EDIT' gadget'ına kliklendiği zaman yük-



AUTO DISK CHANGE: Sürücüye disket takıldığı zaman otomatik olarak directory okumasını istiyorsanız, bu seçeneği aktif hale getirin.

SHOW FREE: Directorylerin sağ üst köşesinde directory'si alınan diskette kalan boş alan gösterilir. Burayı klikleyerek boş kalan alanın BYTES, K/MBYTES, BLOCKS veya PERCENT (%) olarak gösterilmesini sağlayabiliriz.

ICON TYPE: ICON I FY moduna geçildiğinde, ekrandaki window title'in özellikleri buradan ayarlanabilir.

SCREEN CLOCK: Ekranın altındaki sistem saatinin modunu ayarlar. Buradan saati '24' saat veya '12' saat modlarında çalıştırabilirsiniz.

Modify penceresinin sağında kalan parametrelerin çoğu harddisk kullanıcılarını memnun edecek. Floopy kullananlar da bu seçeneklerden yararlanabiliyor. Ama kullanım hızı açısından ve ikide bir disket değiştirme sorunu yüzünden bu seçeneklerin çoğu negatif puan alıyor. Şimdi bu lenip çalıştırılır. Yani burada programın editörünü tanımlayabiliriz.

IFF VIEWER: Eğer kendi show komutunuzu kullanmak isterseniz, buraya komutununuzun ismini yazmanız yeterli olacaktır. Program ilk önce sizin show komutunuzu yükleyip resimleri bu komutla gösterecektir. Bu arada show komutunuzu 'C:' directory'sine koymayı unutmayın.

TEXT VIEWER: Kendi type komutunuz ile text dosyalarını okuyabilirsiniz. Bu komutta aynı show komutu gibi işlem görecektir.

IFF PLAYER: Digital ses örneklemelerini çalan fonksiyonu aynı show ve text komutlarındaki gibi değiştirebilirsiniz. Bu komutu da 'C:' directorys'ine koymayı unutmayın.

SHOW DELAY: Show fonksiyonu yerine getirildiğinde resmin ekranda kalma süresini ayarlar. Buraya '0' yazılırsa mouse tuşuna basana kadar resim gösterilmeye devam eder.

TOOL ICON: Bu WORKBENCH'te

çalışanlar için yararlı bir seçenektir, istersiniz buraya icon editörünüzde hazırladığınız bir tool icon'ının ismini yazabilirsiniz ve 'MAKE ICON' işleminde tool dosyalarına bu icon'ı yerleştirebilirsiniz. Eğer bir şey yazmazsanız D-OPUS'un orjinal ICON'ları kullanılır.

PROJECT ICON: Tool icon seçeneğiyle aynı şekilde kullanılır. Burayada kendi yaptığınız project icon'ın ismini koymalısınız.

DRAWER ICON: Tool Icon seçeneğiyle aynı şekilde kullanılır. Buraya da kendi yaptığınız drawer icon'ın ismini koymalısınız.

HELP FILE: D-OPUS'tan 'Help' istediğimiz zaman, 'Help' dosyasını nereden ve hangi isimle bulacağını belirleriz.

CUSTOM GADGET: Bu seçenekle, gadget'lara eklenecek komut ya da programları belirleyebilirsiniz. Çıkan ilk pencerede herhangi bir yeri klikleyin. Sonraki pencerede bilgi girilecek ilk yer, programın gadget ismi olacaktır. İkinci yer ise programın disketteki adıdır. Altta ise gerekli ayarlamaları yapabilirsiniz.

CUSTOM MENU: Bu seçenekle programın içinde kullanabileceğimiz dört sıra pulldown menüyü istediğimiz gibi yaratabiliyoruz. Bu menüler sayesinde devamlı olarak kullandığımız programlan, D-OPUS'un içinde bir menü olarak tanımlayıp kullanabiliyoruz. İlk önce karşımıza bir pencere çıkıyor. Burada pulldown menüleri simgeleyen dört sıra mevcut. Bu sıraların boş olanlarından herhangi birine kliklersek, karşımıza ikinci bir pencere çıkıyor. Burada sırasıyla belirtilen tanımlamalardan:

MENU NAME: Programın menüdeki adı.

CALL FUNCTION: Programın disketteki ismi.

OUTPUT WINDOW: Program çalıştırılırken program için extra window açılıp açılmayacağı.

WORKBENCH THE FRONT: Menu seçildikten sonra WORKBENCH ekranının öne çıkıp çıkmayacağı belirtilir.

DO ALL FILES: Directory'den seçilmiş bütün dosyalar üzerinde geçerli olup olmayacağı.

DRIVE GADGET: Altta bulunan sürücü seçeneklerini istediğimiz gibi dizayn etmeye yarar. Bu seçenek aktif hale getirildiğinde hangi sürücü gadget'ını değiştireceğimizi sorar. Bunu belirledikten sonra bize 'GADGET NAME' ile ekranda gözüken ismi ve 'DRIVE NAME' ile sürücünün gerçek adı sorulur.

SWAP GADGET: Gadget'ların yerlerini kendi zevkimize göre değiştirmemize yarar.

DEFAULT: D-OPUS'u orjinal hale getirir.

LAST SAVED: Son kayıt edilen değişiklikleri aktif hale getirir.

SAVE: O anda yapılan modify'i (configuration) diskete kaydeder..

DISK MENÜ:

Disk işlemlerinin yapıldığı temel menüdür. Formattan disk kopyalamaya kadar her türlü disk işlemini bu menüden yapabilirsiniz. Disk menünün alt seçeneklerini sırasıyla öğrenelim.

DISK COPY (A+D): Adından da anladığınız gibi disk kopyalama işlemlerinin yapıldığı seçenektir. Bu seçeneği seçtikten sonra, karşınıza bir pencere çıkıyor. Burada beş tane seçenek var. Sol üstteki sürücü adı, source driver'ı gösteriyor. Karşısındaki sürücü adı ise destination driver'ı belirtiyor. Hiç değişiklik yapılmadan bu kısmı aktif hale getirirseniz, bilgisayar 'DF0:'dan DF1:'e diskcopy yapar. Hemen altta 'VERIFY' seçeneği bulunuyor. Başlangıçta burası aktif halde değildir. Eğer bir kez klik yaparsanız kopya işleminde 'VERIFY'yapar; yani destination disketin her trağını kontrol eder. Sol alttaki 'DISK COPY' seçeneği kopyalama işlemine başlamak için kullanılır. Sağ alttaki seçenek yani 'CANCEL' ise yanlışlıkla girildiği zaman ya da işlemden vazgeçildiği zaman çıkmak için kullanılır.

FORMAT (A+F): Disketlerinizi formatlamak için kullanabileceğiniz seçenektir. Bu seçenekte de bir pencere ile karşılaşıyorsunuz. Oldukça detaylı bir format menümüz bulunuyor.

INSTALL: Disketlerimizin bootblock'larını install etmemizi sağlar. Bu seçeneğe girilince küçük bir window ile karşılaşıyoruz. Bu window'dan install için gerekli bilgileri verebiliriz. Şimdi bu window 'daki seçenekleri öğrenelim.

'DFO' ile install edilecek disketin bulunduğu sürücü ayarlanır. Eğer disketiniz başka sürücüdeyse. burayı klikleyerek sürücüyü belirleyin.

'CHECK', install edilecek disketin bootblock'unu kontrol eder. Eğer disketiniz, bozuksa D-OPUS size bildirir. Bu işlemi install ederken bildirir.

'INSTALL', gerekli parametereler belirledikten sonra disketi install etmak için kullanılır.

CANCEL: Yanlışlıkla girilen 'INSTALL' penceresinden çıkmak için kullanılır.

RELABEL: Disketin ismini değiştirmek için kullanılır. Disketteki dosyalara zarar vermez.

PRINT DIR: Directory'yi printer'dan çıkartmamıza yarar. Çok aranan bir özellik değil mi?

D-OPUS'un gözüken bütün seçeneklerini öğrendikten sonra, D-OPUS'un kullanışlı bir özelliğinden bahsedelim. Bu özellik, bence programın en büyük özelliği. Directory'de bulunan bir dosyanın üzerine gelip iki klik yaptığımızda, program dosyayı otomatik olarak analiz edip, dosyanın ne tür bir dosya olduğunu anlar ve buna göre işlem yapar. Aşağıda dosya türlerine göre yaptığı işlemler listelenmiştir:

IFF DOSYALAR: Seçilen dosya IFF resim ise görüntüler; IFF müzikse ya da örneklenmiş ses ise çalar.

EXE DOSYALAR: Seçilen dosya çalışabilen EXE bir file ise, D-OPUS dosyayı çalıştırmadan önce bize girilecek parametreleri sorar. Örnek olarak; DIR komutu seçildiyse burada çıkacak olan pencereye 'DF0:C yazarsak CLI'dan 'DIR DFO.C yazmış gibi oluruz.

.INFO DOSYALARI: Seçtiğimiz info ICON'ını görüntüler.

TEXT DOSYALARI: Eğer seçilen dosya bir ASCII text ise, bunu bize gösterir.

Hiçbir sınıfa girmeyen dosyalar, hem ASCII, hem de HEX olarak yanyana gösterilir.

Program yüklendiğinde 'RAM' disk otomatik olarak açılır. Yalnız programın bulunduğu disketin 'L' directory'sinde RAM-HANDLER bulunmalıdır.

D-OPUS, şu ana kadar yapılmış en kapsamlı FILE UTILITY'sidir. Eğer RAM kartınız varsa, bu programı alın. Ama HARDDISK'iniz varsa bu programı mutlaka alın.

VİRÜSLER GERİ DÖNDÜ....

TUNÇ DİNDAŞ & CEM TANIK

Merhaba Sevgili Amiga'cılar. Bu zamana kadar bir sürü virüs yazıldı. Bunların bazıları disketlerinizi, bazıları oyunlarınızın bootblock'larını, bazıları ise önemli file'larınızın içine girerek onları bozdu. Ve tabii bu virüslerin killer'lar da usta programcılar tarafından veya o virüsü yapan kişi tarafından yazılıp hemen ülkemize geldi. Her Amiga kullanıcısı, bu virüs killer'lardan alarak disketlerini virüslerden temizlediler veya disketlerine killer'lar yardımıyla protect yani koruma koyarak virüslere karşı önlem aldılar.

Hiç düşündünüz mü, bu virüsleri kimler, ne amaçla yazıyorlar.

Virüsleri yazanlar, genellikle cracker ve hacker'lardan çıkıyor. Bunlar 18-25 yaşları arasında, hayatlarının baharını bilgisayar monitörünün loş ışığı önünde geçiren ve bilgisayar sistemini çok iyi bilen kişiler.

Bu virüsü ilk önce biraz eğlenmek, gülmek ve başkalarına çok iyi bilgisayar programlamacısı olduğunu ispatlamak için yazıyorlar. Tabii kullanıcıları çaresiz görmek onları belki eğlendiriyor, ama şurası bir gerçek ki, bir sürü masum bilgisayar kullanıcısı bu virüslerden etkileniyor. Bir sürü para verip aldıkları oyunları bozuyor ve Amiga'larından soğumalarına neden oluyorlar.

Mesela size bir virüs'ün yapılış örneğini verelim. Bir söylentiye göre iş bilgisayarları piyasasında güçlü bir yazılım firması olan MicroSoft, yeni ve daha genç programcılar almak için eski programcılarını işten çıkarır. Eski programcılar da, intikam olarak PC'lerin en tanınmış file virüsü olan 1701-1704 virüsünü yazarlar. Bu da size virüslerin neden, nasıl ve kimler" tarafından yazıldığına bir örnek.

Tabii, Amiga da bu virüslerden nasibini almış. Amiga'da bu zamana kadar birçok virüs yazıldı ve yazılmaya devam ediyor. Herhalde bu zamana kadar çıkan çoğu virüsü yok etmeyi biliyorsunuzdur. Ama kendinizi kurtulduk zannetmeyin, çünkü Amiga'da iki yeni virüs çıktı.

Bunların bir tanesi IRAK, diğeri ise SADDAM virüsü. Şimdi zararlarını size kısaca açıklayacağım.

IRAK VİRÜS:

Zararlı bir file virüsü. Bir file'a girdiği zaman diğerlerine de hemen bulaşıyor. Girdiği file'ı bir daha kurtarmanıza imkan yok. Çünkü file'ı bozuyor ve 'read/write error' vermesine neden oluyor.

SADDAM VİRÜS

Bu virüsün kendisi adına çok uygun. Bu zamana kadar Amiga'da yazılmış en kötü, en acımasız ve en belalı bir virüs. Diske-

'Stres maximum seviyede. Monitörün loş ışığı önünde geçen yarım saatte sanki otuz yaş birden yaşlanmıştı. Yaklaşık bir seneden beri uğraşıp hazırladığı grafikleri yarım saat içinde kaybetmek kolay değildi. Sinirden aldırıyordu. 'Allah'ım ben niye sigara içmiyorum?' diye sordu, kendi kendine. Ama o anda, gözü masanın üzerinde duran AMIGA DÜNYASI dergisine takıldı. Evet! evet bütün dertlerinin cevabı bu dergide vardı.'

tin 'L' directory'sinde bulunan Disk-Validator'e yerleşiyor. Disk-Validator, disketin daha önce de açıkladığımız gibi, validate özelliğinin bulunduğu programdır. Diğer virüsler, eğer boot-block virüsü ise, virüsün hafızaya girmesi için Amiga'nızın disketin boot'unu okuması gerekir. Eğer file virüsü ise, hafızaya virüsün girebilmesi için Amiga'nızın virüslü dosyayı okuması gerekir. Eğer bunlar olmazsa, virüs hafızaya giremez. Böylelikle disketlerinize bulaşamaz. Ama işte SADDAM-VIRUS böyle değil. SADDAM, hafızada ise ve disketlerinizin 'L' directory'sinin içinde Disk-Validator varsa, hemen onun içine kendini yazıyor ve disketin validate'ini bozuyor. Eğer 'L' directory'si ve Disk-Validator disketinizde yoksa, virüs hemen bunları kaydediyor. Validate hatasını Disk-Doctor bile düzeltemiyor. Artık disketlerinizden sadece okuma yapabiliyorsunuz. Diskete birşeyler yazmak istediğinizde, size validate hatası veriyor. Ve "Artık herşey bitti, Saddam'ı disketimden çıkartamayacağım!" derken, Bush yerine CEM ve TUNÇ yardımınıza yetişiyor. Killer'lar ilk hedefiniz Disk-Validator diyoruz, ama bir bakıyoruz ki, daha Türki ye'de SADDAM Killer yok. Ama üzülmeyin, biz sizin için bu virüsten kurtulma yolunu bulduk. Öncelikle aşağıdaki bulguları kontrol edin: Disketinizde Saddam virüsü varsa:

a) Disket takıldığında, Amiga'nız disketinizi çok yavaş okur.

b) Diskete kayıt yaparken veya bir şeyler silerken Amiga'nız validate hatası verir.

c) Disketinizi drive'a hızlı soktuğunuzda Amiga'nız crash edebilir. Bu her zaman olmayabilir de. Eğer disket takıldığında ekran sarı olup crash oluyorsa, SADDAM aktif halde demektir.

KORUNMA YÖNTEMİ!

Daha Saddam virüsün bulunmadığı bir disketin L directory 'sindeki Disk-Validalor'a, Disk Master veya benzeri programlarla 'protect' koyarsanız virüs giremeyecektir.

SADDAM VİRÜSÜ YOK ETME!

Bu virüsün arayıcısı ve killer'ı Türkiye'ye geldi; fakat bunlar virüsü ararken veya silerken bazen Amiga'nızı crash ettiriyorlar. Tam anlamıyla bu virüsü silen bir killer yok.

Size bazı tavsiyeler: Eğer disketinizde Saddam virüs varsa, sakın disketinizin içindeki Disk-Validator'ı silmeye kalkmayın. Zaten silemessiniz ve hafızaya virüs bulaştırırsınız.

Saddam virüsü silmek için, bir yöntemimiz var. DiskMon 1.3 professional'ı yükleyin ve sol alt köşedeki NumOf seçeneğine 20 yazın ve menüden ReadTrack'ı seçin. Ve yine menüden EditAscii'yi seçin. Şimdi de shift+aşağı ok tuşu ile ekrandaki yazıları inceleyin, Disk-Validator diye bir yazıya rastlağınızda text boyunca oraya nokta koyun ve ESC tuşuna basın Menüden bu kez writeTrack'i seçin. Bilgisayarı resetleyip boot'unda utility boot olan disketi takıp bilgisayarı Hard reset yapın. Bu işlemle, bilgisayarınızı kapatıp açmış duruma getiriyorsunuz. Disk-Doctor'u çalıştırın, Saddam olan disketi takın ve Return'a basın. Yalnız dikkat edin; Disk-Doctor'un bulunduğu diskette, SADDAM virüs olmasın. Bunları sırasıyla yaptıysanız, artık disketiniz temizlenmiş demektir.

Bu virüsten kendinizi korumaya bakın. Gelecek sayıda buluşmak üzere. En son virüs haberlerini burada bulabilirsiniz. Bizi okumaya devam edin.

HARDWARE DERSANESI

Amiga için elektronik devreler kürümüz devam ediyor. Bildiğiniz üzere, geçen ay dört adet devre yayınlamıştık. Eğer bu devreleri uyguladıysanız ve Amiga'nız hala çalışıyorsa, bu sizin ilk aşamayı geçtiğinizi gösterir. Bu ayki devrelerimiz ise, o kadar zor değiller. Hatta, çok büyük hatalar yapmadığını ztakdirde, Amiga'nıza zarar verme ihtimalleri yok bile denilebilir. Bir dakika!.. Havyalarınıza saldırmadan önce, lütfen yazımızı baştan sona iyice okuyunuz. Yazıyı okurken, belki hayatınızın en güzel üç dakikasını boşa geçirmiş olduğunuzu sanacaksınız ama, edineceğiniz bilgiler sizi bir Amiga canavarı olmaktan koruyacaktır. Şimdi, evdeki en rahat koltuğu gözünüze kestirin, mutfağa gidip en güzel bardaklardan birini elinize alın. Mis kokulu vişne suyunu bardağa yavaş yavaş boşaltın. Buzluktan alacağınız bir, iki parça buz, içkinizin katalizörü olacaktır Koltuğa oturup kafanızdan bütün düşünceleri silin. Amiga Dünyasını elinize alın. Derginin kapağını açmanızla birlikte, artık siz de bu dünyanın bir parçası olduğunuzu hissedeceksiniz. Dergimizi okumanın zevkini çıkarın. Bu sayfaya geldiğinizde, elinizdeki bardaktan bir yudum alırken, temiz havayı ciğerlerinizin en dip köşelerine ulaşacak şekilde içinize çekin. Yeterince sakinleştiyseniz ve artık hazırsanız, yazı dizimizi okumaya başlayın ve elektroniğin sihirli dünyasına girin.

Doğan TÜRKÜLER

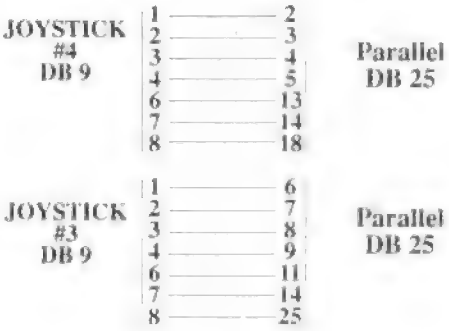
Oyunları dört kişi karşılıklı oynamanın zevki

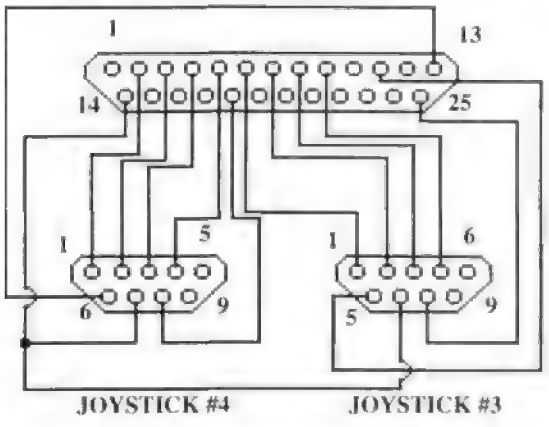
KICK-OFF JOYSTICK ADAPTÖRÜ

Amiga'da en çok oynanan ve eskimeyen oyunun ne olduğunu hepimiz biliriz... KICK-OFF !.. Kimileri turnuvalar yapar, kimileri iddiasına oynar. Bu oyunu oynarken insan kendini maça gitmiş gibi hissediyor. Hele rakibiniz bir insansa, değmeyin oyunun keyfine. Yenilenler "Yenilen pehlivan güreşe doymazmış" misali, galip arkadaşlarından bir rövanş koparmaya çalışırlar. Bazıları ise bir daha oynayıp yenilmemek için Kick-Off disketini formatlarlar. Kick-off sigara gibi birşey, tiryakisi oldunuz mu bir daha kolay kolay bırakamıyorsunuz. Madem oyunu bırakamıyorsunuz, o halde oyunu daha zevkli hale getirin. İki kişi oynamak yerine oyuncu sayısını arttırarak, oyunu gerçek bir maç havasına sokun. Vereceğimiz devre ile bu oyunu dört kişi, aynı anda oynayabiliyorsunuz. Adaptörümüzün yaptığı iş sadece bu kadarla kalmıyor. Bu adaptörü yaptığınızda, diğer dört kişilik oyunları da oynama imkanına sahip oluyorsunuz. Örneğin; Protenis II'yi dört kişi oynamak, en az Kick-off'u oynamak kadar zevkli.

Devremiz prensip olarak, Amiga'nın parallel portunun kodlanarak, extradan iki joystick portu gibi davranmasını sağlıyor. Yanabilecek, bozulabilecek, yarıiletken veya pasif elemanlar kullanılmamasını devrenin en büyük avantajı olarak nitelendirilebiliriz. Amiga'nıza. zarar vermemek için dikkat etmeniz gereken yegane şey, lehimleyeceğiniz kabloların hiçbirinin, birbirleriyle kısa devre olmamasıdır. Adaptörü oluşturduktan sonra, bunu uygun bir şekilde kapatarak dış ortamdan izole etmeniz, adaptörünüzün sağlığı açısından uygun bir davranış olacaktır. Şekil l'de devremiz görülmektedir. Şema yeterince açık olmakla birlikte, kafanızda bazı sorular yaratabilir. Soket üzerindeki pinlerin numaralarını karıştırıp, soketi ters bağlamamanız için, pin numaralarının, soketler üzerinde çok küçük bir şekilde yazılmış olduğunu hatırlatmakta yarar görüyorum. Adaptörü bilgisayara takarken bilgisayarın kapalı olması gerektiğini unutmayın; ama Joystickleri bilgisayar açıkken de takabilirsiniz, herhangi bir sorun çıkmaz.

NOT: Yukarıda Kick-off oyununu överken kullandığım sözler, bu oyunu oynayanların söyledikleri özlü sözlerden derlenmiştir. Ben kick-off tan nefret ederim ve bu oyunu oynayanları her zaman şiddetle kınamışımdır. Ama bu saldırımın. Kick-off oynamayı beceremememle hiçbir alakası yoktur(!).

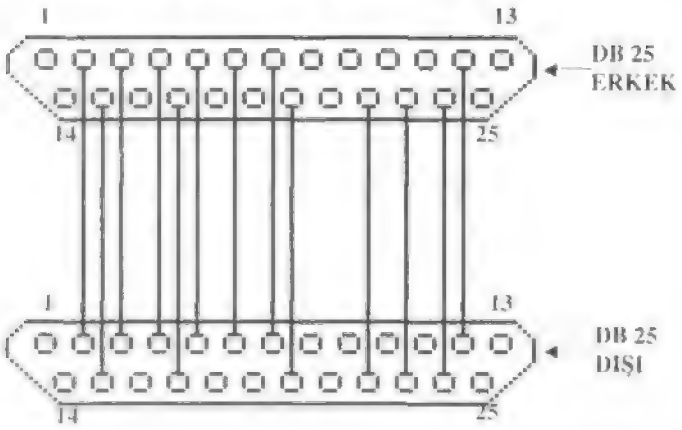


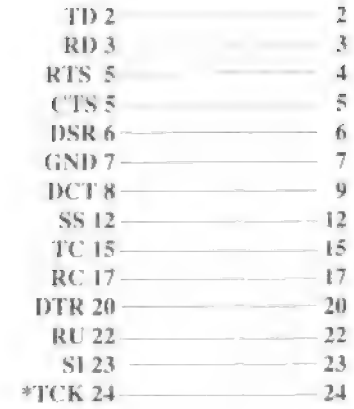


ŞEKİL 1- KICK-OFF ADAPTÖRÜ

Gerekli Malzeme:
1 adet 25'li erkek DB-tipi soket
2 adet 9'lu erkek DB-tipi soket
1 metre zil teli

Modemle ilgilenenler için RS232 Serial port kablosu





Gerekli Malzeme:
1 adet 25'li erkek DB-tipi soket
1 adet 25'li dişi DB-tipi soket
Bunların kapakları

ŞEKİL 2- MODEM KABLOSU

"Bir işe girişmek için iyi bir gerekçemiz yoksa, ona başlamamak için iyi bir nedenimiz var demektir." **Sir W. Scott**

Yukarıdaki sözün şimdi ne alakası var diyebilirsiniz. Yalnız modem Hatlarının milyonlarla konuşulduğu bir ortamda böyle bir işe başlamadan önce, modem kablosuna cidden gereksinmeniz olup olmadığını baştan bir düşününüz. Ama, ben yapayım, evde bulunsun diyorsanız, bu sizin bileceğiniz bir konudur.

Modem modası, Türkiye'nin gündemine ne kadar geç gelmiş olsa da, çok büyük bir hızla çoğalma ve gelişme göstermektedir. Eğer gelecek telefon faturalarını karşılamaya hazırsanız, modem almak için hiç beklemeyiniz. Tabii alacağınız modemi ne amaçla alacağınız ikinci bir soru olarak kalıyor. Eğer Türkiye sınırları içinde arkadaşlarınızla konuşmak ve yerel BBS'lere bağlanmak istiyorsanız, 2400 Baud bir modem işinizi yeterince görecektir. 2400 Baud modemler Yurtdışında 100-150$ arasında değişmekle birlikte. Türkiye'de fiyatı 250-300$'a kadar çıkabilmektedir. Böyle bir modem aldığınızda dikkat etmeniz gereken, modeminizin full dublex ve aynı zamanda 1200/75 Baud, half dublex çalışabilmesidir. Bu sizin PTT'nin teletext servisine, TURPAK'a ve THY'ye bağlanabilmenizi kolaylaştırır. Ayrıca, İstanbul içinde halen faaliyet göstermekte olan BBS'ler bulunmaktadır. Gerektiği takdirde bunlarla da bağlantı kurabilirsiniz. Bu BBS'lerden Avrupa'daki en yeni programları ve piyasada bulunmayan çeşitli utility programları temin edebilirsiniz. Bunun yanında BBS'lerin Mailbox'larına mesaj bırakarak, Türkiye içindeki diğer modem kullanıcıları ile bağlantı kurma imkanına kavuşabilirsiniz.

Diğer tercih, 2400 Baud'un üstünde bulunan modemleri kullanmaktır. Bu tür modemlerin çalışma prensipleri, diğerlerine göre daha değişik ve daha zor olduğu için maliyetleri artmakta, bu da fiyatlarına yansımaktadır (4800 baud'un altında bulunan modemler, telefon hattını ses sinyali göndererek kullanırlar. 4800 Baud ve üstünde bulunanlar ise faz modülasyonu ile çalışırlar.). Bu modemler içinde kullanılabilecek üç grup vardır. Bunlar 9600, 14800 ve 19200 baud'luk modemlerdir. Fiyatları ise 850$'dan başlayıp çok daha yukarılara uzanmaktadır. Bu tip modemlerin büyük avantajları vardır. Yurtdışındaki BBS'lere girişinizde büyük kolaylık sağlar. Genelde 9600 Baud altındaki modemlerle yurtdışındaki modem servislerine girmeye çalıştığınızda, (eğer daha önceden tanışmıyorsanız) kabul edilmeme olasılığınız çok yüksektir. Çünkü düşük hızlı modemler servisi çok daha fazla meşgul edeceğinden bu tip cihazlara karşı soğuk durmayı tercih ederler. Yüksek hızlı modemlerle ABD'deki eyaletlere parasız olarak bağlanabilirsiniz. Sonuç olarak bu iş Phone Card'ların yasadışı olarak kullanılmasıyla yapılıyor. Yurtdışında daha yeni çıkmış programlara günü gününe sahip olabiliyor ve Amiga'nın şu ana kadar çıkmış bütün program kütüphanesini hükmünüz altına alabiliyorsunuz. Harika bir fantazi değil mi ?

Bizim devremizin amacı, bilgisayar ile modemi birleştirecek bir modem kablosudur. Genelde modem kablosu, modem ile birlikte verilmez. Verilen kabloların bazılarıysa standart dışı olurlar. Bizim vereceğimiz bu kablo ile, Amiga'nıza RS232 girişi olan herhangi bir modemi bağlayabilirsiniz.

Kablomuzun yapımının. Kick off portu yapmaktan farkı yoktur. Dikkat etmeniz gereken şeyler aynıdır. Devrenin açık şeması Şekil 2'de verilmiştir.

68000'İN SIRLARI

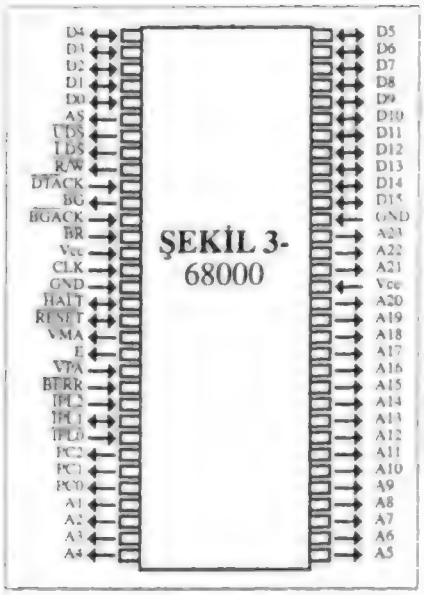
"İnsan aklının sınırlarını zorlamadıkça, hiçbir şeye ulaşamaz" **A.Einstein**

Bu aydan itibaren, biz de sınırları zorluyor ve konularımızın ufkunu bir parça daha genişletiyoruz. Yazı dizimizin bu yeni bölümünde kendinizi yepyeni bir serüven içinde bulacaksınız. Sonsuz yaratıcılığa merdiven dayayan sihirli bir makinanın yapısını yakından incelerken, öğreneceğiniz yöntemlerle siz de bu yapıya katkıda bulunabileceksiniz. İlerleyen bölümlerde bir hardware programcısının neler oluşturmaya muktedir olduğunu hissedecek ve verilen örneklerin de yardımıyla, en güzeli ortaya koyacaksınız.

Yolculuğumuzun bu bölümünde, Amiga'nın en önemli bölümü olan MC68000 kapılarını aşındıracak, öğreneceğimiz şifrelerle Amiga'nın normal programlarla ulaşılamayan bölgelerinde at koşturacağız. Maceramız bu kadarla da bitmeyecek. Ses, Grafik, Drive vs. chiplerinin işlevlerini ve registerlerini öğrenip onların hepsini birer köleye dönüştüreceğiz. Bunlar bizim için, Amiga içinde katıldığımız safarinin rehberleri olacaklar.

Bu ay bahsedeceğimiz entegre, en gelişmiş en güçlü ve en esnek 16 bit mikroişlemcilerden biri: 68000 !...

68000 işlemcisi, 1979 yılından beri piyasada bulunmaktadır. İlk zamanlarda fiyatı Amiga'nın fiyatına yaklaşık olan bu chip, Amiga'nın kalbidir. 68000'nin assembler'ından burada bahsetmeyeceğiz, zira 68000 assembler yazısını izlemeniz ve komutlarını öğrenmeniz yeterlidir. Şimdilik 68000'nin giriş ve çıkışlarını ve sinyal yapısını kısa olarak anlatmaya çalışacağız.



CLK: 68000, Amiga'da 7.16 MHz frekansında işler. Çalışması için tek clock girişi vardır.

Data Bus 1)0-1)15: 16 bitlik data bus, bir seferde 16 biti işleyebilir. 8 bitlik byte işlemlerinde databus'un sadece bir yansı kullanılır. Bu byte'm bulunduğu adrese göre üst veya alt yan olarak değişir.

Adres Bus A1-A23: Adres Bus 16 Megabyte adresleyebilir. UDS ve LDS sinyalleri AO adres yolunun görevini üstlenmiştir.

Asenkron Bus Kontrol Sinyalleri AS, R/W, DTACK: 68000 hafıza ulaşımında iki değişik mod kullanır. Bunlardan asenkron modda, işlemci sinyali AS (adres strobe/ adres geçerli) o anda adresbus'ındaki bilginin geçerli olduğunu, R/W (Read/Write) sinyali ise 8 veya 16 bitlik datanın hafızaya yazılacağını mı, yoksa hafızadan okunacağını mı belirler. Bu işler bittikten sonra işlemci, DTACK girişini kontrol eder. Bu giriş 0'sa, hafızadaki datanın hazır olduğu anlaşılır ve işlemci bir sonraki işlemine dallanır. Asenkron modda,. işlemci kendisini hafızanın hızına uydurmaya çalışır.

Senkron Bus Kontrol Sinyalleri E, **VPA, VMA:** E çıkışı işlemci frekansının 1/10'u kadarlık (716 KHz) bir frekans yayar. Bu Peripheral Chip'lerin çalışması için gereklidir (8520'ler). Asenkrondan senkron moda geçiş için, VPA (Peripheral adresi geçerli) girişi 0'a çekilir. 68000 buna VMA (Memory adresi geçerli) çıkışını 0'a çekerek cevap verir. Bunu algılayan Peripheral chipler işlerini yaparlar. Bu E'nin bir periyodunda meydana gelir. Bundan sonra işlemci bir sonraki VPA sinyaline kadar senkron modu terk eder.

Sistem Kontrol Sinyalleri RESET, HALT, BERR: RESET ve HALT girişleri aynı anda 0'a çekildikten sonra, sistem kendini resetler ve $4'te bulunan adrese atlar. BERR girişine, herhangi bir Bus hatası olduğunda 0 bilgisi gelir; bu da 68000'i belirli bir adres bölgesine atlamaya zorlar (Örneğin Guru Meditation). HALT girişinin diğer bir fonksiyonu işlemciyi durdurmaktır. Bu giriş 0'a çekilirse işlemci durur, l'e çekildiğinde işleme kaldığı yerden devam eder. Amiga'yı yavaşlatma devreleri, bu girişe frekansı ayarlanabilen bir karedalga gönderilmesi prensibiyle çalışmaktadırlar.

Interrupt girişleri IPL0, İPLİ, IPL2: 68000de yedi interrupt bulunmaktadır, bunlar numara sırasına göre önceliğe sahiptirler. 7 no'lu interrupt en yüksek seviyeli interrupttır ve maskelenemez. Yani diğer altı interrupt programlar, tarafından kapatılabilir ama 7no'lu interrupt kapatılamaz. IPLx'ler üç bitlik interrupt anahtarıdırlar. Kombinasyonları O'dan 7'e kadar değişir. 0 değeri hiçbir interrupt'ın çağrılmadığını belirtir.

Bus Kontrol Sinyalleri BR, BG, BGACK: Bu sinyaller başka bir Chip'in Bus kontrolünü eline almasını ayarlar. Örneğin Harddisk Kontroller'in, Dataları harddiskten direk hafızaya yazması sırasında kullanılırlar.

Buraya kadar anlattıklarımız 68000'nin sinyalizasyonunu gösteriyordu. Bu kadar elektronik bilgiden sıkıldıysanız, bunu ufak bir assembler programla eğlenceli hale dönüştürelim ve bu ayki konumuzu sona erdirelim.

Aşağıda geçen assembler programı, Amiga'nın Peripheral chip registerlannı kullanarak drive ve power ledlerini belli bir kombinasyonla yakıp söndürür. Bu programı yazmak için Seka assembler programını kullanabilirsiniz. Program içinde bilinmeyen terimler kısaca açıklanmıştır. Ama daha geniş bilgiyi Peripheral chipleri incelediğimizde vereceğiz.

```
                move.l$4,A6     ;Execbase
                jsr     -132(A6) ;forbid
main:
                bsr     led
                bsr     bekle
                bsr     diskyak
                bsr     bekle
                bsr     disksöndür
                btst        #6,$bfe001
                bne     main
                jsr     -138(A6)      ;permit
                its
led:
                bchg        #l,$bfe001
                its
bekle:
                move, w   #$ffff,Dl
döngü:      dbf D1,döngü
                its
diskyak:
                  move.b    #$7d,$bfdl00 ;bütün drive'lar seçildi
                nop
                nop
                 bclr   #7,$bfdl00    ;motoron
                bclr   #4,$bfdl00    ; df0: seçildi
                its
disksöndür:
                move.b    #$7d,$bfdl00
                nop
                nop
                bset   #7,$bfdl00    ;motoroff
                bclr   #4,$bfdl00    ;df0: seçildi
                rts
```

Merak ettiğiniz hardware, elektronik, assembler sorularınızı bu köşeye gönderebilirsiniz. Sorularınız itina ile cevaplanacaklardır. Geçen ayki yazımızda bazı. teknik sebeplerden dolayı, 1MB chip ram yapımı yazısında önemli bir bölüm okunamaz olarak çıkmıştı. Bu aksilik için özür diliyoruz ve çıkmayan bölümü yeniden yayınlıyoruz. Aynca ses devresinin malzeme listesi bölümünde kondansatörler 10 F olarak çıkmış. Lütfen bunu 10 microF olarak düzeltiniz.

Bu ayki yazımı, yaz sıcaklarının maximum düzeye çıktığı bu günlerde, tatile gitmeyip, kendini dergiye adayan yazar ve yapımcı arkadaşlarıma ithaf ediyorum. Eğer soğuk vişne suyunuz hala bitmediyse, onu founddeep yapıp bunun serinliği içerisinde yepyeni bir günde, cıvıl cıvıl kaynaşan hormonlarınızın sesini dinleyip, hayatın tadını çıkarmaya bakın. Nasıl olsa elektronik devreleri akşama da yapabilirsiniz.

Sağlık ve esenlik içinde tüm mutlulukların sizin olması dileğiyle.

14. SAYIDA HATALI ÇIKAN PARAGRAF:

İlk iş olarak, RAM entegrelerini, Sayı: 8'deki açıklamayı örnek alarak yerlerine monte ediniz. Bu işlem bittikten sonra, bu sayıdaki şemamıza bir göz atınız. Dikkat edilirse, ROM entegresinin üzerinde, bir **JUMPER** bulunmaktadır. **JP2** isimH bu jumper, üç kutucuktan oluşmaktadır. Orijinalde bu kutucuklardan, alttaki ile ortadaki birbirlerine bağlı, üstte bulunan kutucuk ise bunlardan ayndır. Yapmamız gereken, alttaki ve ortadaki kutucukların bağını kesmek ve üstteki kutucukla ortadaki kutucuğu birbirlerine lehimlemektir. Şemaya bakarsak, 1. ile 2.'nin arasını dikkatlice kesip, 2. ile 3.'nün arasını lehimlememiz gereklidir. Bunların dışında, Internal RAM konnektörünün yanında bir başka jumper daha bulunmaktadır **(JP7A).** Bu jumper da üç kutucuktan oluşmaktadır. Eğer üzerinde bir değişiklik yapılmamışsa, alttaki iki kutucuk birbirlerine bağlı, üstteki ile ortadaki kutucuklar, birbirlerinden ayrıdırlar. Bunları olduğu gibi bırakın. Bazı modellerde, üç kutucuk da birbirinden ayrıdır. Eğer bu tip bir makinaya sahipseniz, alttaki iki kutucuğu birbirlerine lehimleyiniz. Yani şekildeki b ve c kutucuklarını lehimleyip, **a** kutucuğunu bunlardan ayınnız.

Not: Dergimizin 8. sayısında anlatılan, 1 Mbyte yapımında, RAM konnektörünün yanındaki JP7A jumper'ının lehimlenmesi gerekmektedir. Eğer bunu yapan okurlarımız varsa, bu sayıda anlatmakta olduğumuz 1 Mbyte Chip RAM'ı yapmak için, bu jumper'ı anlatılan şekilde düzeltmeleri gerekmektedir.

Amiga'yı açtık, RAM entegrelerini yerleştirdik, jumper'ları ayarladık, kapağını kapatıp güç kaynağına bağladık. Peki Amiga'da neler değişti bir bakalım.

CEM GENCER

Okullar kapandı. Yaz tatili başladı ve sene içinde okul yüzünden Amiga'larını kullanamayan arkadaşlar da bilgisayarlarına kavuşmanın sevincini yaşıyorlar. Eh, ne de olsa 9 ay süren yoğun bir çalışma temposuna ara vermek herkesin hakkı. Bazılarınız oyun oynayıp eğlenmek, bazılarınız da değişik programlar yazarak yeteneklerini geliştirmek isteyecekler. Ama eminim ki bu yazıyı okuyanların büyük bir kısmı aletlerinde güzel animasyonlar yapmaya hevesleneceklerdir. Şimdiye kadar size Sculpt/Animate 4D isimli animasyon programını tanıttık. Bu son bölümde, değinmediğim tek kısmı açıklığa kavuşturarak Sculpt yazısını bitirmek istiyorum. Bu konu animasyonları yapacağınız Edit/ Modify/ Take menusudur. Evet, yazımıza başlayabiliriz herhalde. Sıkı durun ...

SCULPT / ANIMATE 4D

sonun başlangıcı (ve bitişi)...

Take, sinema endüstrisinde, bir sahnenin kesintisiz filmine verilen isimdir. Bu açıklamayı bizim programa uygularsak, Take, sahnemizde olan bitenlerin geneline, yani animasyonumuzun kendisine verdiğimiz isimdir; diskette yaratılan bir dosyadır. Bu dosya içinde tüm animasyon hakkında gerekli bilgiler en ince ayrıntılarına kadar saklanmaktadır. Daha önce bir take dosyasını Project/ Load/ Take menüsü yardımıyla nasıl yaratabileceğimizi görmüştük. Bu menüyü kullandıktan sonra, animasyonu edit edebileceğimiz güçlü bir menüyü aktif hale getirmiş olduk: Edit/ Modify/ Take.

Edit/ Modify/ Take menusunu seçtiğinizde, karşınıza animasyonu hazırlayabileceğiniz pencere çıkacaktır. Bu pencere iki konumludur ve ilk açılışta **GLOBAL** moddadır. Bunun dışında bir de **FRAME** modu vardır. Pencerenin hangi modda çalıştığını, pencere içeriklerinden anlayabiliriz; çünkü her modda pencere içindeki bir takım gadget'lar değişecek ve yerlerine yenileri gelecektir. Bunu görmek isterseniz, pencerenin modunu değiştirmek için en üstteki **TAKE MODE** yazan yerin yanındaki kutuyu kliklemeniz yeterlidir. Bu kutu bir gadget'tır ve üzerine mouse işaretçisi ile klik ettiğinizde konum değiştirerek Global'den Frame moduna geçilmesini sağlayacaktır.

Global ve frame modlarının neler olduğunu anlatmam gerektiğini biliyorum. Bu aslında gayet basit ve birbirinden farklı iki animasyon yönteminin tek bir programda birleştirilmesi. Global tip animasyonda, bir sahne üzerine ekleyeceğiniz path'ler animasyonda hareket eden objelerin hareket yollarını tanımlamanıza yarar. Bu yöntemle, loop şeklinde çalışan *{devamlı tekrar etmesi istenen)* animasyonları hazırlamak gayet kolay. Fakat canınız konulu bir animasyon yapmak istediğinde yetersiz kalır. Çünkü genelde böyle bir animasyon içinde devamlı tekrar eden hareketler değil de, ardarda tekrarlanan bazı hareket dizileri mevcuttur. Bunların hepsini global animasyonda yapamazsınız diye de birşey yok. İsteyen oturup iki farklı şekilde değişik yönlere doğru yürüyen insanların animasyonunu yapmayı deneyebilir. Fakat tavsiye etmem. Çünkü ben denedim ve herşey karıştı. Sonunda da bilgisayar beyaz bayrak çekerek guru meditation'a teslim oldu. Ne yapayım diye düşünürken, aklıma o ana kadar denemediğim frame tipi animasyon geldi ve kısa sürede çözerek animasyonu gerçekleştirebildim.

Her neyse, frame modunda animasyonunuz **key-frame** adını verdiğimiz temel karelerle belirlenir. Bu key-frame'leri istediğimiz adette yaratanın fazlalığı, animasyonun düzgünlüğünü ve mükemmelliğini artıracaktır. Global animasyonda başlangıç ile son bellidir ve aradaki kareler bilgisayar tarafından hesaplanır. Frame tip animasyonda ise, her iki key-frame arasındaki kareler bilgisayar tarafından hesaplanır. Bu durumda frame tipi animasyona, bir sürü global tip animasyonun peşpeşe eklenmesi de diyebiliriz. Global tip animasyonda başlangıç ve bitiş karelerini key-frame kabul etmek mümkün.

Gelelim bu iki tip animasyonu nasıl kullanabileceğinize. İlk olarak daha basit gözüken Global animasyon ile başlayacağım. Zaten frame moduna geçerken de bu modu kullanmanız gerekli. Edit/ Modify/ Take menu fonksiyonunu seçtiğinizde, karşınıza çıkacak olan pencereyi tanımlamaya başlayalım. Bu pencerede sürüyle gadget mevcuttur. Bunlar yardımıyla animasyonun genel bilgilerini tanımlayabilirsiniz. İlk gadget'ımız toplam kare adedinin yazıldığı NUMBER OF FRAMES gadget'i. Buraya demin de belirttiğim gibi animasyonun kaç kare süreceğini yazabilirsiniz.

Bundan sonraki gadget, RAM ANIMATION ismini taşımakta. Bunun yardımıyla, animasyonunuzun sıkıştırma modunu belirleyebilirsiniz. "No" seçildiğinde, animasyon sıkıştırılmayacak ve animasyonun her karesi teker teker kaydedileceğinden diskette kaplayacağı yer bir hayli uzayacaktır *(her karenin 50 KByte yer kapladığını kabul edersek bir diskete sadece 17 karelik animasyon kaydedebiliriz!!!)*. Ram animation gadget'ini "Yes" moduna getirirsek, animasyonun hesaplanma süresi bir hayli uzar, fakat sonuçta animasyonu-

muzun geneli bir hayli kısalır. Burada delta compression adı verilen sıkıştırma yöntemi kullanılmaktadır. Bu sıkıştırma yöntemi, ardarda gelen iki kareyi birbiriyle karşılaştırarak *(bilgisayar dilindeki tabiriyle; exor'layarak)* aralarındaki farkları bulur ve sadece bunlan kaydeder. Animasyonlarda ardarda gelen iki kare arasındaki değişiklik, genelde fazla yer kaplamaz. Bu fark resimleri, kaydedildiklerinde 1-2 KByte yer kaplarlar. Daha sonra animasyonun gösterimi sürecinde bu resimler tekrar exorlandığında gerçek resimler elde edilir. Bu açma işlemi çok kısa sürdüğünden, animasyon gösterimi sırasında kendiliğinden yapılır ve bu sayede de saatlerce resimlerin açılmasını beklemeniz gerekmez.

Ram animation gadget'ını Economy moduna getirdiğiniz zaman, yine sıkıştırma yapılır; fakat bu işlem delta compressing işlemine göre çok daha kısa sürmektedir. Nedeni de benzer, fakat daha basit bir sıkıştırma metodunun kullanılmasıdır. Bu üstünkörü metod bekleme süresini azaltır, ama karşılığında animasyonun diskette kapladığı yer biraz daha artar.

Sırada inceleyeceğimiz gadget **PREVIEW SIZE** ismini taşımakta. Bu gadget iki konumludur: **Full** ve **Half. Preview** ismini verdiğimiz prova gösteriminin boyutunu belirleyen bu iki mod arasında hız bakımından pek fark olmaz. Fakat Half modu hafızada daha az yer kapladığından, daha güvenilir olduğu söylenebilir. Biraz aşağıda bu prova gösterimini nasıl kullanabileceğinizi de açıklayacağım. Fakat bundan daha önce sırada diğer gadget'larımız var. Bunlardan biri Save Images isimli olanı. Bunun sayesinde animasyonun her karesini **IFF-HAM** resim olarak ekstradan diskete kaydedebilirsiniz. Bu yöntem yardımıyla, animasyonunuza istediğiniz eklemeleri sonradan rahatlıkla yapabilirsiniz.

MOTION BLUR gadget'ının görevi, animasyonda bazı kareler arasına ufak tefek parazitler eklemektir. Bu parazit normal filmlerde varolduğundan. Motion Bur'u Yes moduna getirirseniz animasyonunuz biraz daha gerçekçi gözükebilir. **LOOP MODE** gadget'i ile animasyonun döngü tipi belirlenmekte. Bu gadget üç konumludur: **NO LOOP, PING PONG** ve **LOOP.** İlki, animasyonun hesaplandıktan sonra bir defa gösterilmesini sağlar. **LOOP** seçildiğinde, animasyon siz durdurana kadar tekrarlanır. **PING PONG** da loop gibidir. Aralarındaki tek fark, loop'un her gösterimde baştan sona doğru göstermesidir. Ping pong'da ise normal gösterim yapıldıktan sonra, son kareden geriye doğru gösterim yapılır ve ilk kareye bu şekilde ulaşılır. Bu, filmin geriye doğru sarıldığı hissini verebilir. Bu şekilde animasyonu her iki çalışma yönünden de dikkatle inceleyerek oluşabilecek hatalarınızı daha kolaylıkla bulabilir ve düzeltebilirsiniz.

ANIMATION DRAWER yazısının sağ yanında kalan gadget ile, yaratılan animasyonun hangi directory'nin içine kaydedileceğini belirleyebilirsiniz. Bu daha çok harddisk kullananların işine yarar. **FOREGROUND** ve **BACKGROUND** gadget'ları yardımıylaysa, animasyon sırasında arkaya fon ve öne ön plan olarak koyulacak resimlerin isimlerini belirleyebilirsiniz. İsimleri verirken, tüm directory'yi de yazmanız gerekmekte. Bu arada ön plana gelecek resim üstünde boşluk *(renksiz yerler)* olmazsa, animasyon ve varsa background resminin gözükmeyeceğini belirtmekte fayda var. Üç boyutlu olarak düşünürsek, kameranın hemen önünde bir resim yer almakta. Bunun arkasında animasyonumuz ve en arkada da arka plan resmimiz yer almakta. Ön plan resmi komple dolu bir ekran olursa, mantıksal olarak diğer öğeler olan animasyon objelerini ve arka planı göremeyiz.

SAVE **GLOBAL** SCENE yardımıyla, sahnemizi animasyon sahnesi olarak kaydetmemiz gerekli. Yalnız bu işlemi animasyon hesaplanmadan önce yapmamız gerektiğini unutmayalım. Daha sonra istediğimiz zaman Take penceresindeki **LOAD GLOBAL SCENE** gadget'ini kullanarak, bu sahneyi yükleyebiliriz. Bu fonksiyonun eklenme sebebi, animasyon yapıldıktan sonra programın sahneyi unutmasıdır. Deneme animasyonları yapıyorsanız, her seferinde sahneyi aynen kurmak uğraştırıcı bir iştir.

DELETE ALL IMAGES ile, take'imizde yer alan daha önceden hesaplanmış tüm resimler silinir.

PREVIEW gadget'ı, daha yukarda da belirttiğim gibi prova yapılmasına yaramakta. Bu prova gösterimi sırasında animasyonunuzda hata olup olmadığını kontrol edebilir ve varsa bunları düzeltebilirsiniz. Prova gösterimi lo-res gösterim modunda wire-frame *(tel grafiği)* olarak yapıldığından, bir hayli kısa sürede animasyonunuzu prova olarak seyredebilirsiniz. Normalde, provadaki gösterim hızı her kare için saniyenin 30'da biri kadardır. Fakat bu hızı gösterim sırasında klavyeyi kullanarak değiştirebilirsiniz. Aşağıda hızlan değiştirmek için kullanabileceğiniz tuşlar ve hızları yer almakta:

0 - normal değer *(1160 saniyede bir kare)*
2 - 1/30 saniyede bir kare
3 - 1/16 saniyede bir kare
4-1/8 saniyede bir kare
5-1/4 saniyede bir kare
6-1/2 saniyede bir kare
7 - saniyede birer kare
8-2 saniyede bir kare
9-4 saniyede bir kare

Prova gösterimini istediğiniz anlarda dondurmak için **<SPACE>** çubuğuna basmalısınız. Tekrar devam edebilmek için yine aynı tuşa basmanız yeterlidir.

Prova gösterimini yarıda kesmak için <ESC> tuşuna basmalısınız. Gösterim ekranı kapatılarak size provanın hafızadan silinip silinmeyeceği sorulacaktır. Tekrar aynı prova gösterimini seyretmek için, buraya NO *(hayır)* cevabı vermeniz ve Project/ Show/ Preview fonksiyonunu seçmeniz gerekmekte. Daha sonra da provayı hafızdan atmak istediğiniz zaman Project/ Unload/ Preview fonksiyonunu seçmeniz yeterli olacaktır.

Eğer animasyonunuz uzun ve kullanabileceğiniz hafıza az ise Modify Take penceresinde Preview size gadget'ını Half konumuna getirmelisiniz. Bu, kullanılacak ekranın boyutunu yarım ekran olarak sınırlar. Bu sayede daha öncekine *(Preview size: full)* göre hafızanın dörtte birini kullanırsınız.

RENDER ALL gadget'ı yardımıyla, her şeyini hazırlamış olduğunuz animasyonun tüm karelerin teker teker otomatik olarak hesaplanmasını ve isteğinize göre bunların sıkıştırılmasını sağlayabilirsiniz. OK gadget'ı ise bu pencereden çıkıp tekrar normal çalışma ortamına dönmenizi sağlar.

Global animation için bu kadar; artık frame tipi animasyona geçebiliriz:

CURRENT FRAME ile o an üzerinde bulunduğumuz karenin numarasını değiştirebilir ve bu şekilde başka karelere geçerek bunlar üzerinde değişiklik yapabiliriz. **KEY FRAME** gadget'ı iki konumludur ve bunun yardımıyla üzerinde bulunduğunuz karenin key-frame olup olmayacağım tanımlayabilirsiniz. **DURATION** gadget'ı her karenin gösterilme sürecini belirler. Bu değer normalde 2'dir. Değiştirirken prova gösterimindeki animasyon gösterim hızlarına dikkat etmeniz gerekir; zira buradaki hız değerleriyle duration değerleri aynıdır.

IMAGE DRAWER gadget'ı ile resimlerin kaydedileceği ve **SCENE DRAWER gadget'ı** ile de her key-frame için sahne düzenlemesinin *(scene)* kaydedileceği directory'i belirleyebilirsiniz. Buraları boş bırakırsanız, program bu dosyaları ana directory'ye kaydeder ve directory'niz çok uzar. Bu yüzden disketinizde, hele harddisk'inizde düzen sağlamak istiyorsanız, image ve scene dosyaları için ayrı birer directory açmanızı öneririm.

Scene drawer gadget'ı altında animasyonunuz bir film şeridi şeklinde görülmektedir. Film şeridinin üzerinde kareler 10'ar 10'ar numaralandırılmıştır. Şeridin altında ise, o an üzerinde bulunduğumuz kare bir okla belirtilmekte. Ayrıca key-frame'ler şerit üzerindeki animasyon karelerini sembolize eden dörtgenlere <K> harfi konularak genel bakışın düzenli olması sağlanmıştır.

SAVE KEY FRAME SCENE ve LOAD KEY FRAME SCENE gadget'ları yardımıyla, o an üzerinde bulunduğunuz kare bir key-frame ise, bu kareyi diskete kaydedebilir ve yükleyebilirsiniz. Kayıt işlemini her key-frame yarattığınızda yapmanız gerekli.

RENDER FRAME ile o an üzerinde bulunduğunuz karenin hesaplanmasını sağlayabilirsiniz. **DELETE CURRENT IMAGE** ise hesaplamış olduğunuz resmi silmenizi sağlar. OK gadget'ı modify take penceresinden çıkmanızı sağlar. Key-frame'ler kullanılarak oluşturulan bir animasyonu, komple hesaplattırmak için global animation moduna geçmeniz ve orada **RENDER ALL** gadget'ını seçmeniz gerekmekte. Bu şekilde devamlı global ve key-frame modları arasında geçişler yaparak global animasyonda kullanabileceğiniz temel fonksiyonları key-frame animasyon modunda da kullanabilirsiniz.

Bu kadar teori yeter. Şimdi size basit bir global animasyon örneği vermem, animasyonu nasıl yapabileceğiniz konusunda yardımcı olabilir:

1 - Edit/ Erase/ All fonksiyonunu seçerek tüm yapılanları silin.

2 - Project/ Load/ Take'i seçerek yeni bir take dosyası yaratın. Dosya ismi olarak istediğiniz

3 - Down penceresini seçerek aktif hale getirin ve 36 noktalı bir daire yaratın.

4 - Dairenin sadece bir noktasını seçin ve koordinat göstergecini bu noktanın herhangi bir yanındaki komşu bir nokta üzerine getirin, fakat noktayı seçmeyin.

5 - Edit/ Do/ Make path fonksiyonunu kullanarak daireyi yol olarak tanımlayın. Bu animasyonda objemizin izleyeceği dairesel yol olacaktır.

6 - Edit/ Add/ Cube fonksiyonunu seçerek bir küp yaratın.

7 - Dairenin tüm noktalarının seçilmemiş olmasına dikkat ederek kübün tüm noktalarını aktif hale getirin.

8 - Edit/ Do/ Expand fonksiyonunu kullanarak kübün boyutunu daireye göre bir hayli küçültün. Kübün boyutu dairenin yaklaşık onikide bir olması bizim için yeterli.

9 - Kübün noktalarını seçilmiş olarak bırakarak Edit/ Snap/ Cursor to center fonksiyonunu seçin. Koordinat göstergeci kübün tam ortasına yerleştirilecektir.

10 - Şimdi hiyerarşiyi hazırlamamız gerekli: Edit/ Name Selected vertices yardımıyla kübe isim verelim. Yeni isim olarak yol girin ve **OFFSPRING** gadget'ını klikleyin.

11 - Şimdi tekrar yeni bir isim girin: küp. Bu şekilde kübün yol üzerinde bir obje olduğunu, küp'ün yol'a ait olduğunu belirlemiş oluyoruz. OK gedget'ını klikleyerek tekrar çalışma alanımıza dönelim.

12 - Koordinat göstergeci, hala kübün tam ortasında yer alıyor. Edit/ Modify/ Local Origin fonksiyonunu seçerek, burada SET gadget'ına klik edelim. Bu sayede kübümüzün merkezini tanımlamış oluyoruz. OK gadget'ını seçerek buradan çıkalım.

13 - Şimdi daire şeklindeki yolu isimlendirmemiz gerekli. Koordinat göstergecini dairenin herhangi bir noktası üzerine getirin ve Edit/ Name/ Indicated Path fonksiyonunu seçin. Parentage gadget'ını klikleyin. Cunent Name yazısı yanında küp varken işlemi gerçekleştirdikten sonra bu yol olacaktır. OK gadget'ını klikleyin. Bu şekilde yol ismini daireye atamış oluruz.

14 - Koordinat göstergecini dairenin dışındaki bir yere getirin ve Observer/ Location fonksiyonunu çağırın. Bu şekilde kameramızı da yerleştirmiş olduk. Dairenin bir kenarıyla bu nokta arasındaki uzaklık dairenin yaklaşık 2-3 katı boyutunda olmalıdır.

15 - Koordinat göstergecini dairenin ortasına getirin ve Observer/ Target fonksiyonunu seçin. Bu şekilde de kameramızın bakacağı noktayı belirlemiş oluruz.

16 - Dilerseniz kübü seçerek Edit/ Modify/ Faces fonksiyonunu kullanın ve kübün yüzeylerini tanımlayın.

17- Sahne içinde uygun yerlere dilediğiniz miktarda ışık noktasını *(lamba)* Edit/ Add/ Lamp yardımıyla yaratın. Fakat lambaların sayısını ve uzaklıklarını iyi ayarlamanız gerekli. Çok lamba koyarsanız ya da lambalar daireye çok yakın ve parlaklıkları fazla olursa, animasyonumuz kötü olabilir. İdeal değerler en fazla 2-3 lambadır. Bunların daireye uzaklıkları en az bir daire boyu olmalıdır.

18 - Bu yarattığınız sahneyi Project/ Save/ Scene ile diskete kaydedin.

19 - Edit/ Modify/ Take fonksiyonu seçerek animasyon penceresini ortaya çıkarın.

20 - Number of frames gadget'ına 36 yazın. Bu sayede her animasyon karesinde küp daire üzerinde bir birimlik yol alacaktır. Tabii buraya dilediğiniz rakamı da yazabilirsiniz. Gireceğiniz değer, yol üzerindeki nokta sayısından az olursa obje tüm yol boyunca dolaşmaz. Büyük olursa de obje yol üzerinde bir turu tamamladıktan sonra ikinci tura başlar.

22 - Artık **RENDER ALL** diyerek animasyonun hesaplanmasını sağlayabilirsiniz.

İşte sonunda bitti! **Sculpt/Animate 4D** programının açıklamasının bu kadar sürebileceğini hiç tahmin etmemiştim. Ama sonuçta tüm animasyon meraklılarının yararlanabileceği iyi bir kaynak oldu. Umarım bu açıklama işinize yaramıştır.

Tabii Desktop Video ve animasyon köşesi devam edecek. Bundan böyle bu köşede diğer programlara değineceğim. Bazen de yukarda olduğu gibi adım adım birlikte animasyonlar yapacağız. Bundan sonra biraz da Desktop video konusu üzerine ağırlık vermeye çalışacağım: zira şimdiye kadar bu konuya çok az değinebildik. Hepinize bol animasyonlu günler dilerim. Bir sonraki yazımda buluşmak üzere hoşçakalın ...

OKUYUCU MEKTUPLARI

✉

Dr. Ali HATAY, mektubunda bazı sorular yöneltmiş. Şimdi bu sorulara birlikte bakalım.

☞Sayın HATAY, dergimizin daha önceki sayılarında açıklanan Smart Disk, Font Editor ve Fraxion Ripper gibi utility programlarını bulamadığından ve bu utilityleri isimleri ile aradığı zaman birçok bilgisayarcının bu programlardan haberi dahi olmadığından yakınıyor.

Bu programlan sadece oyun satan bilgi-Nayarcılarda bulamazsınız. Bu yüzden, program arşivlerinde oyun dışındaki program türlerini de (müzik, grafik, veri tabanı, utility, gibi) bulunduran bilgisayarcılara sormalısınız. Bunun için yapmanız gereken tek şey, kendinize daha profesyonel bir bilgisayar bayii aramak olacaktır. Eğer yine de aradığınız programları bulamazsanız, bizimle irtibat kurun.

Dr. HATAY'in ikinci sorusu ise, Amiga DOST köşesi ile ilgili. Startup-sequence ile nasıl uğraşabileceğini detaylı olarak ınlatan bir açıklamaya rastlamadığını söylüyor.

Bu konu için hiç meraklanmayın, 14. sayımızda bu konu ile ilgili detaylı bir yazı yayınlandı.

Okurumuzun son sorusu ise, Amiga salatasıyla ilgili. Oyunlar için verilen tiyoların bazı oyunlarda çalışmadığından yakınıyor.

Ne yazık ki, bazı tiyolar bazı oyunlarda işe yaramıyor. Bunun nedeni, tiyoyu denediğiniz oyunun birkaç farklı versiyonunun bulunması ve tiyonun bu versiyonlardan sadece birinde işliyor olması olabilir. Bir de (nedeni tam olarak belli olmamakla beraber), bazı tiyolar bazı Amiga'larda çalışmıyor. Örneğin bir oyunda deneyeceğiniz bir tiyo sizin makinenizde işe yaramazken, arkadaşınızın makinesinde çalışabilir. Bunun için yapılabilecek hiçbir şey yok. Tabii bir de tiyonun yanlış yazılmış olması ihtimali de var. Ama bu çok düşük bir olasılık.

Son olarak okuyucumuzun bir isteğini yerine getiriyoruz.

"Simulasyon oyunları konusunda mektuplaşacak arkadaşlar arıyorum. Adresim: Dr. Ali HATAY
Kurtuluş cad. No: 15
BİGA/ÇANAKKALE "

✉

Okuyucumuz Sabahaddin PEK ER, Sculpt Animate 4D ve Deluxe Print programlarının nasıl kullanıldığı ve oyunlarda scoreboard'a girince bunun nasıl save edileceğini soruyor.

☞Sculpt Animate 4D programını kullanmak için sadece program disketi yeterlidir. Bu programın Font diskinde ise hazır üç boyutlu vektör fontlar var. Yani programı kullanmak için Font diskine gerek yok. Fakat Sculpt Animate 4D programının başında bir şifre soruluyor. Eğer bu şifreyi bilemezseniz, program yine çalışıyor ama animasyon yapamıyor. Bunun için programın ingilizce kitapçığım da almanız gerekmekte. Ancak o zaman programı tam olarak kullanabilirsiniz.

Deluxe Print programını ise menülere girip çeşitli denemeler yaparak adım. adım çözebilirsiniz. Şu anda o programı tam olarak kullanan bir arkadaşımız yok. Fakat yine de programı tam olarak çözemezseniz, bize tekrar yazın.

Her oyun scoreboard'a girilen isimleri kaydetmez. Bu oyunun yaptığı bir işlemdir. Yani bir oyunda scoreboard'a girip adınızı yazdıktan sonra bunu kaydedip, kaydetmemesi oyunun programlanmasına bağlı bir şeydir. Bunun için sizin yapabileceğiniz birşey yok. Fakat genelde score'ları kaydeden oyun sayısının az olduğunu söylemek zorundayız.

✉

İZMİR'den Fırat ÜNAL arkadaşımız Amiga'sı ile nasıl müzik programı yazabileceğini soruyor.

☞Amiga'da müzik programı yazmak için çok iyi derecede programlama dili bilmek gerekir. Yani ileri seviyede BASIC, C veya Assembler bilmeden böyle bir program hazırlamanız mümkün değil. Herhangi bir programla müzik yapmak içinse, müzik programlarının açıklandığı köşemizi takip etmenizi tavsiye ederiz. Aynca SWIV oyunu, Mayıs-91 sayımızda açıklandı.

✉

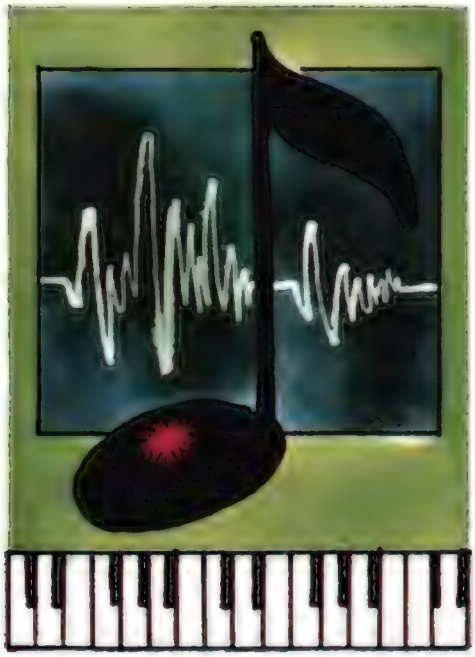
Yine İZMİR'den bir okuyucumuz olan Kamil SÖZEN, bir oyunu diskdoctor'dan geçirdikten sonra, yeniden yüklediği zaman bazı problemler yarattığından yakınıyor.

☞Sayın SÖZEN, bir oyunu veya programı durup dururken diskdoctor'dan geçirmeniz manasız olur. Ancak "validate error" gibi hatalar çıktığında bir programı diskdoctor'dan geçirin. Eğer buna rağmen, yine bir problem çıkarırsa, bu kez de Disk Master'la, program veya oyununuzu formatlı boş bir diskete file, file (dosya, dosya) kopyalayın.

✉

Ali Ercüment SELÇUK arkadaşımız da Shadow of the Beast II ve Turrican oyunları ile ilgili bir kaç şey sormuş. Ayrıca, Turrican II ve Unreal gibi oyunların, trainer versiyonları veya cheat-mode'lan olup olmadığını merak ediyor.

B^Sayın SELÇUK, Tunç Dindaş arkadaşımızdan öğrendiğimize göre, Turrican II ve Unreal'ın cheat mode'u yok. Yalnız, Turrican II'nin trainer versiyonu var. Ama her bilgisayarcıda olmayabilir. Turrican oyununun kademelerindeki exit'leri bulmak için tek şansınız var. aramak. Şimdi gelelim Beast live: Sola gidince ulaşacağınız yerde, üç tane kola Taslayacaksınız. Bu kollardan en üstteki, yukarıda duran minik vincin kepçesini açıp kapamaya yarar. Ortadaki ise, vinci sağa-sola hareket ettirir. En alttaki ise vinci yukarı-aşağı hareket ettirir. Sizin yapmanız gereken ise, vinci en sola getirip, oradaki büyük kayayı almak. Bundan sonra da vinci en sağa gönderip, kayayı yukarıdan bırakın. Böylece o büyük kaya parçalanacak ve geriye ufak bir taş parçası kalacaktır. Artık o kayayı en sağdaki kaldıracın sol ucuna sürükleyebilirsiniz. Şimdi de en sağdaki ipten yukarı tırmanıp aşağı atlayın. Eğer iyi hizalayıp kaldıracı sol ucuna düşerseniz, taş parçası yukarı fırlayacak. Hemen soldaki kafesin içine girip bekleyin. Bu kafes bir müddet sonra yükselerek, sizi başka bir alana götürecek. Burada ilginç bir ejderle karşılaşacaksınız. Onu yok ettikten sonra yukarıdaki ağacın dalında asılı olan torbaya, yere düşürene kadar vurun. Bu torbadan çıkan adam size bir şifre söyleyecek. İşte taş plakanın bulunduğu yerdeki şifreniz bu. Ancak bu şifre her oyunda değişiyor, onun için her oynayışınızda, bu şifreyi o adamdan tekrar almanız gerekir. 'Sunstone' ve 'Oberon' en çok kullanılan şifrelerin bazıları. Karamoon Oasis'teki kilitli kapının anahtarı yok. Orada sadece yer altındaki kalede esir olduğunuz zaman kullanacağınız bira testisi var. İşte hepsi bu kadar, iyi şanslar.



AMIGA&MÜZİK PROTRACKER

KUBİLAY KILINÇ

Merhabalar !!! Bu ay hep birlikte en gelişmiş Tracker" programlarından birini göreceğiz. Daha önceki sayılarımızda birkaç tracker programını açıkladığımız için bu programla yeni tanışacaklar önce 3.sayıdaki Soundtracker yazısını şöyle bir gözden geçirseler fena olmaz. Ama ben yine de bu sayıda programın tüm parametre ve komutlarının fonksiyonlarını en temelden açıklayacağım.

Bu program daha evvelce yazılmış olan "Noisetracker ve Sound Tracker" programlarının tüm özelliklerine sahip olmakla birlikte bu programda diğerlerinden çok farklı birçok yeni özellik daha bulacaksınız. Protracker'ın başlıca en büyük farkı ekran renklerinden analizör renklerine kadar programa ait tüm parametreleri ayrı ayn değiştirebilme olanağına sahip olmanız.

Şimdi bu programın gizemlerini yavaş yavaş çözelim.

ANA EKRANDA BULUNAN KOMUT ve PARAMETRELER:

Notaların yazılması:

Bu ekranda ilk göze çarpan notaları yazacağımız 4 ayrı sütunun bulunduğu bölümdür. Burada; notalar ve notaların kullandığı enstrümanlara ait numaralar, ayrıca bir de seslere uygulanacak efektlere ait sayı ve parametreler girilir. Bu girdi için her sayfada (biz buna patern diyeceğiz) 64 satır bulunmaktadır. Bu 64 satırda her 2 satırın kapladığı zaman dilimi müzikteki 8'lik bir notanın zaman dilimi ile aynıdır. Buradan diğer notaların da zamanlarının kaç satıra karşılık geldiğini hesaplayabiliriz:

1/2 vuruş	2 satır
1 vuruş	4 satır
1+1/2 vuruş	6 satır
2 vuruş	8 satır
3 vuruş	12 satır
4 vuruş	16 satır
7 vuruş	28 satır

ŞEKİL 1

Bu sayfada sol üst kenarda parçanın kurgusuyla ilgili parametreleri ve enstrümanlar ile ilgili parametreleri görebiliriz. Bu parametrelerin sağında programın geneli ile ilgili komutlar bulunmaktadır. Notaları yazdığımız bölümün hemen üzerinde ise:

Songname: Parçanın isminin yazıldığı yer burasıdır.

Samplename: Enstrümanların isimleri ise burada belirtilir.

Tempo: Bu programın diğer trackerlardan bir farkıda parçanın temposunun buradaki parametrenin değerine bağlı olarak isteğe göre ayarlanabilmesidir. Bu parametredeki değeri değiştirmek için parametrenin sağında ve solunda bulunan oklan kullanabilirsiniz.

00:00: Parça çalınmaya başladığında bu taonometrede çalışmaya başlar ve parça çaldıkça çalışır. Bu sayede parçanızın ne kadar zaman uzunluğuna sahip olduğunu öğrenebilirsiniz.

Load: "Samplename" parametresinde yazılı olan enstrümanı tekrar disketten okur ve yerine koyar. Bu sayede o sırada üzerinde çalıştığınız ses bozulsa bile bu komut ile disketten tekrar sağlamını çağırabilirsiniz.

Parçanın kurgusuyla ilgili parametreler:

Pos *(Position):* Tüm tracker programlarında ilk önce paternler ayrı ayrı hazırlanır ve daha sonra bu paternler bizim isteğimiz doğrultusunda sırayla çaldırılır.

Parça kurgusu yapılırken hangi adımda hangi paternin çalınacağı belirtilir, işte bu adımlann her biri bir "pozisyon"dur. Bu parametre ise o sırada hangi pozisyonda olduğunuzu gösterir. Burada ayrıca "I" komutu ile iki pozisyon arasına boş olarak tanımlanmış bir başka pozisyon sokabilirsiniz. "D" komut ile ise bir pozisyonu söküp atabilirsiniz.

Pattern: O sırada üzerinde bulunduğunuz pozisyonda hangi paternin çalınacağı bu parametreyle belirtilir.

Length: Parçanın kurgusunun kaç pozisyondan oluşacağı bu parametreye yazılır. Ancak bu parametreye verilen değer çalınacak en son pozisyona ait rakamdan her zaman bir fazla olmalıdır.

Enstrümanlar ile ilgili parametreler:

Fine Tune: O sırada aktif olan sesin tonunu hassas olarak akordlamış oluruz. Bu sayede parçada kullanılan tüm enstrüman - lann hassas ton ayarlan bu parametre ile biribirlerinden bağımsız olarak rahatlıkla ayarlanabilir. Burada"+" (Max. +7) değerler seslerin tınısını inceltir, "-" (Max. - 8) değerler seslerin tınısını kalınlaştırır.

Sample: O sırada aktif olan enstrümana ait numara burada belirtilir.

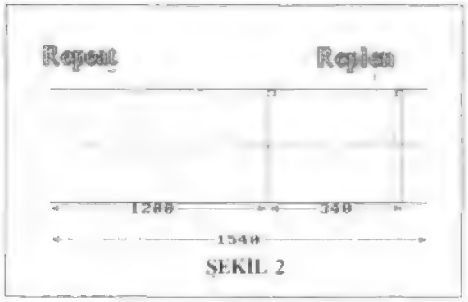
Volume: O sırada aktif olan enstrümanın ses şiddet seviyesi bu parametre ile 0 - 40 arası bir değer verilerek isteğe göre ayarlanabilir.

Length: O sırada aktif olan enstrümanın hafızada ne kadar yer kapladığı hexadecimal (onaltılık) sayı cinsinden burada belirtilir.

Eğer bir enstrümanın çalımı sırasında o enstrümanın tamamını veya belli bir zaman dilimini devamlı tekrar ettirmeniz gerekiyorsa ilk önce "Loop Cursor"larının pozisyonlarını ayarlamanız gerekir. "Loop Cursor'larını biraz yakından tanıyalım. Kısaca bahsetmek gerekirse bu kursorlar tekrarlanacak zaman diliminin başını ve sonunu belirtirler. Aşağıdaki bu iki parametreye vereceğiniz değerler başlangıç ve bitiş noktalarını tanımlamanızı sağlar. Sanırım Şekil-2'nin yardımıyla "Loop Cursor"'larının neler olduğunu ve aşağıdaki parametreler verilen değerlerden ne şekilde etkilendiklerini daha rahat anlayabilirsiniz.

Repeat: Tekrarlanacak kışımın başı bu parametreye verilen değer ile saptanır. (Bkz. Şekil-2)

Replen: Tekrarlanacak kışımın sonu ise bu parametreye verilen değer ile saptanır. (Bkz. Şekil-2)



ŞEKİL 2

Parçanın geneli ile ilgili komut ve parametreler:

Play: Bu komut daha önceden kurgusunu yaptığımız pozisyon sırasına göre parçayı çalar. Ancak parça o sırada "Pozisyon" parametresinde yazılı olan pozisyon adımından çalmaya başlar. Eğer parçayı baştan dinlemek istiyorsak mutlaka bu parametreyi ilk pozisyona getirmeliyiz.

Pattern: O sırada üzerinde bulunduğumuz patterni bu komut sayesinde dinleyebiliriz.

Edit: Eğer notalan yazdığımız bölgeye (buna kısaca Porte diyelim) herhangi bir nota veya buna bağlı bir efekt parametresi girmeyi düşünüyorsak ilk önce bu komut ile "Edit" (Elle düzeltme) konumuna gelmeliyiz. Bu durumda mouse pointer'ın rengi mavi olacaktır. Bu durumdan çıkmak için ya bu komutu tekrar işleme koyun veya kısaca boşluk tuşuna basın.

Record: O sırada üzerinde bulunduğunuz patern veya parçanın tamamı çalarken seçtiği-

niz bir enstrüman ile herhangi bir kanala kayıt yapmanızı sağlar. Paterne veya parçanın tamamına kayıt yapabilme seçimini "Edit Op." sayfasında göreceğiz.

Stop: O sırada yapılan çalma, kayıt veya edit işlemini durdurur. Aslında bu komut her işlemi durdurabilir.

Clear: Bu komut işleme girdiğinde ekrana küçük bir pencere açılır. Bu pencereden seçeceğiniz bilgi türleri (Song, Sample veya hepsi) tamamen parçadan çıkarılır (silinir).

Edit Op.: Bu komut ile nota girdisiyle ilgili bir çok parametre ve komuta sahip başka bir pencereye girebilirsiniz. Bu komut ve parametreleri daha sonra yakından göreceğiz.

Disk Op.: Bu komut ile disk işlemlerini yürüteceğiniz bir sayfaya gireceksiniz. Buradaki komut ve parametreleri daha sonra hep birlikte yakından göreceğiz.

Pist: Bu komut ile daha önceden hazırlanmış "preset listesi"'ni görebileceğiniz bir menüye girebilirsiniz.

Pset-Ed: Bu komut sayesinde preset listesi yaratabileceğiniz, üzerinde değişiklikler yapıp diskete kaydedebileceğiniz bir menüye kavuşabilirsiniz.

Setup: Bu komut yardımıyla ise programa bağlı parametreleri (örneğin ekran renkleri filtre açma-kapama gibi) ayrı ayrı kontrol edebileceğiniz bir sayfaya girebilirsiniz.

Sampler: Bu komut sayesinde o sırada aktif olan sample üzerinde oynayabileceğiniz bir sample editörüne kavuşabilirsiniz Hatta bir soundsampler 'iniz varsa ses bile örnekleyebilirsiniz

ALT MENÜLER ve İÇERİKLERİ

A -) Edit Operation Menüsü:

Bu sayfadaki komut ve parametrelerin büyük bir kısmı notaların yazıldığı alandaki notalara ve efektlere ait parametreleri değiştirmemizi sağlar. Bunlar notaları ve parametreleri basit fakat zaman kaybettirici işlemleri tek tek elle yapacağımıza bir çırpıda yapmamızı sağlayan komutlardır. Bu menüde bulunan komut ve parametreler 3 ayrı menüde toplanmıştır. Bu menülere ulaşmak için "Edit Op." menusunun yanında bulunan 1. 2. 3 olarak numaralandırılmış kutucukları kullanabilirsiniz. Hangi menüyc geçmek istiyorsanız ona ait kutucuğa basmanız yeterlidir. "B" isimli kutucuk "Edit Op." menüsünden tamamen çıkmanızı sağlar.

1- Track-Pattern nota editörü:

Bu menüde notaların yazıldığı portedeki notaların değerlerini alçaltıp yükseltebileceğiniz komutlar bulunmaktadır. "Track" başlığı altında toplanmış komutlar sadece pembe renkli kursorun o sırada üzerinde bulunduğu track'de (sütunda) bulunan notaların değerlerini değiştirir. "Pattern" başlığı altında ki komutlar ise o sırada üzerinde bulunduğunuz paterne ait notaların değerlerini değiştirir.

Note Up: O sırada aktif olan enstrümana ait porteye yazılmış notalan yarım değer yükseltir.

Note Down: O sırada aktif olan enstrümana ait porteye yazılmış notalan yarım değer alçaltır.

Octave Up: O sırada aktif olan enstrümana ait porteye yazılmış notaların değerini 1 oktav yükseltir.

Octave Down: O sırada aktif olan enstrümana ait porteye yazılmış notaların değerini 1 oktav alçaltın

2- Record Samples editörü:

Record: Bu parametre iki seçeneğe sahiptir. Bu parametredeki seçenek eğer "Pattern" konumunda ise ana ekrandaki "Record" komutunun işleme konması sırasında notalar sadece o sırada üzerinde bulunduğumuz paterne yazılacak demektir. Şayet "Song" konumunda ise bu sefer nota girdisi tüm parça çalarken yapılacak anlamına gelir.

Quantize: Diyelim ki paterne veya parçanın tamamına kayıt yapmaktasınız. Bu sırada hep 1 vuruşluk (4 çizgi) bir nota yazacaksınız. Ama bir türlü elinizin ayan tutmuyor ve siz hep ölçüyü kaçırıyorsunuz. Bu durumda hemen bu parametre imdadınıza yetişir. Bu parametrede bulunan değer her nota yazılmasından sonra kursorun kaç satır atlayacağını belirler. Şimdi bizim 1 vuruşluk nota için notadan sonra 4 satır atlatmamız gerekiyor bu halde bu parametreye 04 yazmamız yeterlidir.

Metro: Program kayıt sırasında size gizli bir metronom kullandırmaktadır. Bu ölçü dışı bir nota yazmanızı engellemek içindir. Eğer ölçü dışı bir nota yazarsanız o zaman program yazdığınız notayı duruma göre ya yazmaz ya da yuvarlayarak hemen bir alt satıra yazar.

Bu metronomu istediğiniz ölçüye programlayabilirsiniz. Bu parametredeki değerin sağındaki rakam vuruşların kaçar satır olacağını soldaki ise bu vuruşların kaç tane olacağını belirtir.

Keys: Bu parametre iki seçenekten oluşmaktadır. Bu parametre eğer "Muin" konumunda ise porteye nota yazılırken kursor her nota yazılmasından bir sonraki (sağ tarafa doğru) ses kanalına ait sütuna geçer ve her nota yazılmasında bu olay tekrarlanır. Bu sayede bir enstrümanın sesi diğerini kesmeyeceğinden çok sesli bir efekt elde edilir. Eğer bu parametre "Single" konumunda ise nota girdileri sadece kursorun üzerinde bulunduğu kanalda gerçekleşir.

Delete: Bu komut o sırada aktif olan enstrümanı kullanmış tüm notalar üzerinde bulunduğunuz paternden silmenizi sağlar.

Exchge: Bu komut porte üzerinde bulunan notaların kullandıktan enstrümanları bir birleri arasında değiştirir. Bu komut işleme girmeden önce değiştirilecek enstrümanlara ait rakamlar "FROM" ve "TO" parametrelerinde belirtilmelidirler.

Copy: Bu komut ile bir enstrümanı bir başka enstrüman hanesine kopyalayabilirsiniz.

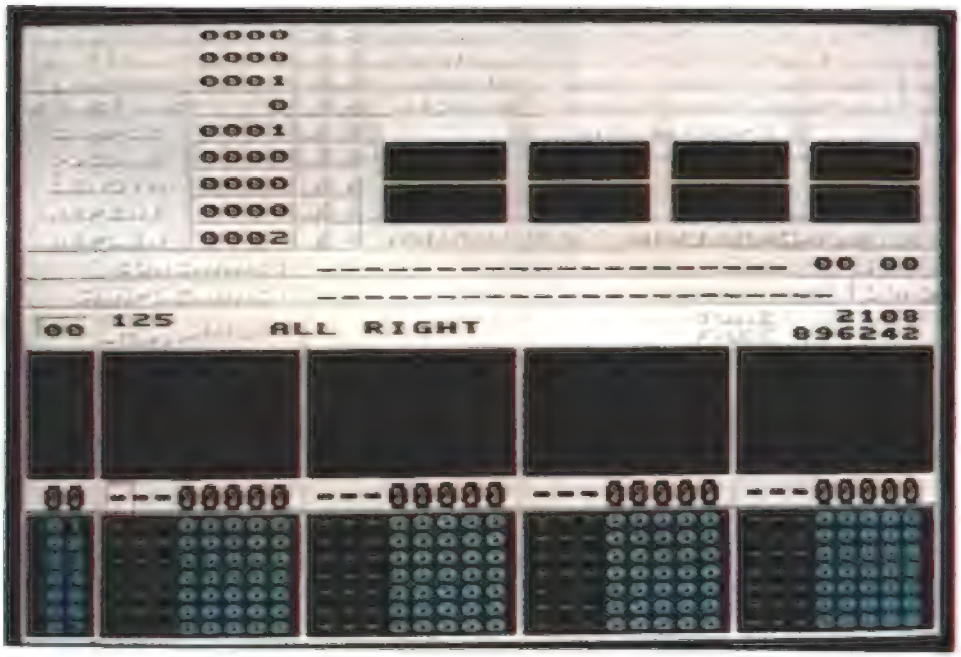
Kili: O sırada aktif olan enstrümanı hafızadan tamamen çıkarır.

From - To: Bu iki parametre bir enstrümanın her ne sebeple olursa olsun bir başka yere taşınması sırasında "EXCHGE" ve "COPY" komutlarının işlemesine yardımcı olmak amacıyla kullanılmaktadır. "From" taşınacak enstrümana ait rakamı "To" ise bu enstrümanın ulaşacağı yere ait rakamı içermektedir.

3- Sample Editör Menüsü:

Bu menüdeki tüm komut ve parametreler sadece o sırada aktif olan enstrüman için etkilidir, porte üzerindeki notalarla ve parametrelerle hiçbir ilişkisi yoktur. Bu komutlar işleme konurken ayrıca "Sample" menüsünün de açık olmasında da çalışma açısından yarar vardır.

Mix: İki enstrümanı birbiriyle karıştırır. Komut işleme girdiğinde "01 + 02 to 03" şeklinde bir parametre meydana çıkar. Bu parametrede ki ilk iki rakam kanştırılacak enstrümanlara ait rakamlardır. Son rakam ise bu karışım sunucunda ortaya çıkan yeni enstrümanın kaç numaralı haneye oturtulacağını belirtir. Bu parametreleri klavye yardımıyla değiştirilebilir.



Boost: Bu komut enstrümanın bir kısmının veya tamamının sadece yüksek frekanslarına ait sesleri (yani tiz sesleri) yükseltir. Böylece sesler biraz daha canlı ve parlak olur. Ancak parazitli olan bir ses daha da parazitli olabilir.

Made: Bu komut enstrümanın tüm grafiğinin tam tersini alıp sonuna ekler ve bu sayede enstrümanın grafiği simetrik bir hal alır.

Echo: Enstrümanın bir kısmına veya tamamına akustik eko efekti uygular. Ancak bu efekt hiç de tatmin edici boyutta değil.

Filter: Enstrümanın bir kısmını veya tamamını filtreden geçirir. Bu sayede ses biraz bo-

ğuklaşır ancak parazitlerden de büyük ölçüde kurtulmuş olursunuz.

Backwd: Enstrümanın grafiğini ters çevirir. Bu sayede enstrüman tersten çalar.

Upsamp: Enstrümanın tınısını 1 üst oktava çıkarır.

Dnsamp: Enstrümanın tınısını 1 alt oktava düşürür.

Pos: Bu parametrede bulunan rakam "sample" menüsünde bulunan enstrümanın grafiğinin üzerinde bulunan kursorun pozisyonunu gösterir.

Mod: Bu komut ile bir enstrümanın bir kısmını veya tamamını vibrasyona sokar. Parametre "0" değerinde ise sesin grafiğinde hiçbir değişiklik olmaz. Bu komutun işleyebilmesi için mutlaka sampler menüsüne girerek sesin bir kısmı veya tamamı üzerinde "RANGE" tanımlamalısınız. Bu tanımlamayı daha evvelce 3.sayıda yayınlanan "AUDIOMASTER D" yazısını okumuş olanlar yakından bilirler. Ama yine de "Sampler" menusunu anlaürken bu konuya kısaca değineceğim.

Cutbeg: Bu komut her kullanılışında enstrümanın baş kısmını biraz keser atar.

Fu: Bu komut enstrümanın grafiği üzerinde ki kursorun bulunduğu yerden itibaren ses seviyesini 0 noktasından yavaş yavaş açar. Grafiği bu duruma göre tekrar düzenler.

Fd: Bu komut enstrümanın grafiği üzerinde ki kursorun bulunduğu yerden itibaren ses seviyesini tepe noktasından itibaren yavaş yavaş düşürür. Grafiği bu duruma göre tekrar düzenler.

Vol: Bu komut parametresinde belirtilen değere göre ses şiddeti seviyesini düzenler. Bu parametre "100%" değerinde ise komut işleme girdiğinde hiçbir değişlik olmaz. Bu değer "100%"iün alanda ise ses azalır, "100%"ün üzerinde ise ses seviyesi yükselir.

B-) Disk Operation Menusu:

Bu menüdeki tüm komutlar disk işlemleri için düzenlenmiştir. Bu komutların yardımıyla disketten enstrüman, modül yükleyebilir veya diskete kaydedebilirsiniz.

Format Disk: Bu komut sayesinde "CLI"'ya dönmeden disketlerinizi formatlayabilirsiniz.

Rename File: Bu komut ile disket üzerindeki herhangi bir dosyanın ismini değiştirebilirsiniz.

Delete File: Bu komut yardımıyla disket üzerindeki herhangi bir dosyayı silebilirsiniz.

Load Module: Bu komut ile disketten daha önce diskete kaydedilmiş modülleri çağırabilirsiniz.

Load Song: Bu komut yardımıyla disketten daha önce diskete kaydedilmiş song datalarını çağırabilirsiniz.

NOT: *"SONG" dataları sadece müzik parçasına ait notaları, parça kurgusuna ait bilgileri ve bir de parçada kullanılan enstrümanların isimlerini saklar. Bu durumda bu dosya tekrar çağrıldığında bu enstrümanları program sizden tekrar yüklemenizi ister. Parçayı ancak bu işlemleri tamamladığınızda tekrar dinleyebilir veya üzerinde çalışmaya devam edebilirsiniz.*

Bu data saklama şekli müzik parçalarının disketinizde daha az yer kaplamasını sağlar.

"MODULE" dataları ise, song dataları ile aynı bilgilere sahiptir. Ancak parçalar diskete module olarak kaydedilirken, parçada kullanılan enstrümanlar da bu dosyaya eklenir. Bu sayede module tekrar yüklendiğinde tekrar enstrümanları tek tek yüklemenize gerek kalmaz. Bu tip veri saklama şekli kuşkusuz disklette daha çok yer kaplar ama demo ve oyun yapan kişiler tüm parçaları demolarda ve oyunlarda kullanabilmek için parçaları bu şekilde diskette kaydederler.

Load Sample: Disketten enstrüman yüklemenizi sağlar.

Save Module: Üzerinde çalıştığınız parçayı module olarak diskete kaydetmenizi sağlar.

Save Song: Üzerinde çalışmakta olduğunuz müzik parçasını song datası olarak diskete kaydeder.

Save Sample: -O sırada aktif olan enstrümanı diskete kaydeder.

Save (Raw-IFF): Enstrümanların diskete ne tip veri şeklinde kaydedileceğini gösterir. Bu parametre "RAW" konumunda ise enstrümanlar "RAW DATA" satandartında diskete kaydedilir, "IFF" konumunda ise "IFF" bilgi standartında kaydedilir.

Path: Disk işlemleri yürütülürken hangi bilgi kayıt ortamıyla çalışıldığı ve bilgilerin hangi directory fundan okunacağı burada yazılarak belirtilmelidir. "SETUP" menüsünde bu veriler daha önceden tek tek hazırlanabilir (Bkz. Setup Menüsü). "PATH" parametresinin yanında bulunan küçük yuvarlağa mouse pointer ile her dokunuşunuzda bu daha önceden hazırladığınız path tanımlamaları sırayla karşınıza gelir.

Parent: Bu komut ile girmiş olduğunuz directory'den bir üst directory'ye çıkabilirsiniz.

Free: Bu parametrede yazılan değer size o sırada sürücüde bulunan diskette veya hard diskte kaç byte'lık boş alan kaldığını gösterir.

Exit: Bu komut ile bu menüden çıkabilirsiniz.

C -) **Sampler Menüsü:**

Bu menüdeki tüm komutlar o sırada üzerinde çalıştığınız enstrümanın grafiği ve kendisini etkiler. Burada ki komutların işlevlerini anlatırken sık sık "RANGE tanımlamak" terimini kullanacağım. Bu yüzden komutların açıklanmasına geçmeden evvel bu tanımlamayı açıklamayı uygun görüyorum.

Range Tanımlamak:

Bu menüdeki ve "Edit Op." menüsündeki bir çok komut işleme konurken enstrümanın grafiğinin bir kısmının tıpkı bir araziyi çitle çevirir gibi ayrılması gerekir. Örneğin enstrümanın grafiğini ortasından sonuna kadar olan bir lasmı kesip çıkarcağız. İşte "Cut" (Tk. Kesmek) komut işletmeden önce kesip atılacak kasmı diğer kısımlardan ayıran bir şey yapmamız gerekir. İşte bu ayırma işlemine "Range" (Tk. alan, bölge) olarak tanımlamalıyız.

Enstrümanın grafiğinin bir kısmini range olarak tanımlamak için mouse'umuzu kullanacağız. İlk önce mouse pointer ı grafik display'i üzerinde tanımlanacak kısmın başına getirmelisiniz. Daha sonra sol butona basılı tutarak sağa veya sola doğru mouse'u oynatırsanız grafiğin bir kısmının negatif şekle geldiğini göreceksiniz. Şimdi mouse'un sol düğmesini basılı tutmaya devam ederek tanımlayacağınız alanın sonuna getirin ve düğmeyi bırakın. Şimdi tanımladığınız alanı gördüğünüzü sanıyorum. İşte range tanımlamak bu kadar basit.

Waveform: Enstrümanın tümünü dinlemenizi sağlar.

Display: Bu komut o sırada sesin grefik display'inde görünen kısmını dinlemenizi sağlar.

Range: Bu komut sadece range olarak tanımlanmış kısmı size dinletir.

Cut: Range olarak tanımlanmış kısmı keser çıkarır.

Copy: Bu komut range olarak tanımlanmış kısmı hafızasına alır. Bu ayrı hafıza bölgesine "Buffer" denir.

Paste: Buffer'daki grafiği kursorun bulunduğu yerden itibaren yerleştirir. Böylece Copy ve Paste komutlarını kullanarak sesin grafiğinin bir parçasını bir yerden bir başka bir yere taşıyabiliriz.

Show Range: Range olarak tanımlanmış kısmın içine zoom yapar ve burada ki sesi daha yakından inceleyebiliriz.

Show All: Eğer daha önceden "Show Range" komutunu kullandıysak grafiğin içerilerine dalmışınız demektir. Bu komut ile tekrar grafiğin tamamını görebiliriz.

Zoom Out: Show Range komutunu kullandıktan sonra displayde sadece daha önceden range olarak tanımladığımız kısmını görebilmekteyiz. Bu komutu her kullanışımızda bir parça daha dışarı doğru çıkarak bir parça daha fazla geniş bir kısmı görebiliriz.

Range All: Eğer sese ait grafiğin tamamını range olarak tanımlamak istiyorsak bu komut sayesinde bu işi kolayca yapabiliriz.

Beg: Kursoru grafiğin en başına götürür.

End: Kursoru grafiğin en sonuna götürür.

Swap Buff: Buffer'a aktarılmış grafikle o sırada ekranda görülen grafiğin yerlerini değiştirir.

Tune Tone: O sırada üzerinde çalıştığınız ses standart tonda akortlu olmayabilir. Bu komut ile daha önceden "SETUP" menüsünde tanımlayabileceğiniz tonda bir sabit sinyal duyacaksınız. Bu sayede enstrümanın akordunu bu tona göre kulak yardımıyla yapabilirsiniz.

Volume: Bu komut ile sesin zaman içerisinde değişen ses şiddetini isteğinize göre düzenleyebilirsiniz. Ancak bu komutu işleme sokmadan önce grafiğin tamamını veya değişim yapacağınız kısmını range olarak tanımlamanız gerekmektedir. Daha sonra bu komutu işleme soktuğunuzda küçük bir pencere açılır. Bu penceredeki komut ve parametreleri tanıyalım.

Burada:

From: Grafiğin baş tarafının % olarak değerini gösterir.

To: Grafiğin son tarafının % olarak değerini gösterir.

Normalize: From ve To parametrelerinde ki değerleri otomatik olarak "% 103" konumuna getirir.

" ": From parametresini "% 100" , tTo parametresini ise " % 0" konumuna getirir.

" I": From parametresini "% 0" , tTo parametresini ise " % 100" konumuna getirir.

" --": From parametresini "% 100" , tTo parametresini ise " % 100" konumuna getirir.

Cancel: Bu menüden çıkmanızı sağlar.

Ramp: From ve To parametrelerin deki değerlere bakılara ses grafiğini yeniden düzenler.

Disp: O sırada grafik display'inde görülen grafiğin kaç byte uzunluğunda olduğunu gösterir.

Loop: Bu komut "Loop Cursor"larını açar. Böylece enstrümanın bu yeşil renkli kursorlar arasında kalan kısmı devamlı tekrarlanır. Bu kursor'ların yerlerini dilediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz (Bkz, Şekil-2)

Sample: Bu komut ile paralel porta takılmış sound sampler üzerinden ses örnekleyebilirsiniz. Bu komutun sağındaki nota değeri örnekleyeceğiniz sesin sahip olacağı nota değerini gösterir. Dilerseniz bu nota değerini örnekleme işleminden hemen önce değiştirebilirsiniz.

Resample: Bu komut o sırada üzerinde çalıştığınız sesin periyodunu başka bir nota değerinin periyoduna çevirir. Böylece 'Tune tone" komutunu da kullanarak bir sesi başka bir notanın sahip olduğu tınıya akortlayabilirsiniz.

D -) Pset-Ed (PresetList Editörü) Menusu:

İlk çıkan tracker programından beri ana programın bulunduğu disketin haricinde piyasada hazır bulunan enstrüman disketleri de bu programa ek olarak satılmaktadır. Bu enstrüman disketlerinin sayısı günümüzde 100'ü geçmiştir. Ancak ülkemiz de bu enstrüman disketlerinin sadece en popüler olardan bulunmaktadır. Ana programın bulunduğu disketin ismi "ST - 00"dır *(Eğer "Protracker"'ın bulunduğu disketin ismi "ST - 00" değilse mutlaka değiştirin yoksa başınıza birçok dert alırsınız)*. Enstrüman disketleri de sırasıyla "ST-01, ST-02, ST-03....." diye gitmektedir. Tabii ki siz de kendi enstrüman disketlerinizi yaratabilirsiniz.

Bu enstrüman disketlerindeki enstrümanlara ulaşırken eğer "PLST"'yi kullanmıyorsanız, program disketi her talaşınızda disketin directory'sini okur. Bir diskette de en aşağı 50-60 enstrüman olduğunu düşünürsek bu işlem size çok vakit kaybettirir. Ama her disketin directory'si ayrı ayrı okunup bir dosyada saklanırsa ve programın her yüklenişi ile bu dosyada hafızaya yüklenir se işler kolaylaşır. İşte bu "Preset List" dosyasında sizin kaç numaralı enstrüman disketinizde hangi enstrümanların bulunduğunu gösteren bir liste bulunmaktadır. Bu listeden enstrüman seçip nasıl yükleyeceğinizi birazdan anlatacağım.

Şimdi bu menüdeki komutları görelim.

Add Path: Bu komut ile o sırada "Path" parametresinde belirtilen sürücüde bulunan enstrümanlar tek tek okunur. Daha sonra pist listesine eklenir. Ancak bu enstrümanlar listeye eklenirken "Disk" parametresinde belirtilen diskte kayıtlı oldukları yazılır. Bu yüzden bu komutu işleme sokmadan önce "Disk" parametresine hangi enstrüman disketini taktıysanız onun ismini buraya yazmalısınız. Örneğin diyelim ki "ST-34" isimli bir enstrüman disketi hazırladınız. İlk önce "Disk" parametresine "ST-32" yazıp daha sonra buradaki enstrüman isimlerini listeye dahil etmek için "Add Path" komutunu kullanabilirsiniz.

Insert Preset: Preset listesine enstrüman ismi eklemek için bu komutu kullanabilirsiniz.

Delete Preset: Preset listesinden enstrüman çıkarmanızı sağlar. Bu komut işledikten sonra pointer'ın rengi yeşil olur ve sizden çıkarılacak enstrümanın üzerine basmanızı ister.

Delete Disk: Bu komut ile "Disk" parametresinde belirtilen enstrüman disketindeki tüm enstrümanlar listeden çıkarılır.

Path: Bu parametrede preset listesi işlemlerinin hangi sürücüden yapılacağı belirtilmektedir.

Disk: Bu parametrede her zaman üzerinde çalışılacak enstrüman disketinin ismi yer alır. Bu parametreyi bazı preset listesi editörü komutlarını işleme sokmadan evvel değiştirmelisiniz.

Preset: Bu parametrede preset listesinde kaç tane enstrümanın kayıtlı olduğu yazmaktadır.

Clear Pist: Preset listesini siler.

Load Pist: Preset listesini "path"'de yazan sürücüden yükler.

Save Pist: Preset listesini "path"'te yazan sürücüye kaydeder.

Print Pist: Preset listesini printer'dan kağıda dökmenizi sağlar.

E -) Plst Menusu:

Bu menüdeki komutlar yardımıyla preset listesini görebilir ve bu listede bulunan bir enstrümanı yükleyebilirsiniz.

Clear: Listenin durumunu ile bu menüye girdiğiniz halde ki şekline döndürür.

Presets: Listede o sırada kaç tane enstrüman gözüküyorsa onun sayısını gösterir.

St - _: Listenizde kuşkusuz birden fazla enstrüman disketindeki enstrümanların isimleri bulunmaktadır. Örneğin listenizde sadece "ST-43" adlı disketteki enstrümanları görmek istiyorsunuz. O zaman bu parametredeki "_" işaretli yere "43" yazmalısınız. Diyelim ki bu sefer hem "ST-43" hemde "St-04" isimli iki disketteki tüm enstrümanları görmek istiyorsunuz. O zaman yan yana dizili olan bu 3 parametreden 2'sini kullanarak bu işi gerçekleştirebilirsiniz. Eğer 3 diskete de bakacaksanız 3 parametreyi de kullanabilirsiniz.

Mountlist: Bu komut sayesinde listenizin tamamını görebilirsiniz. Bu komut işledikten sonra listede tüm enstrüman disketlerindeki enstrümanlar görülebilir.

Exit: Bu komut ile bu menüden çıkabilirsiniz.

F -) Setup Menusu:

Bu menü iki sayfaya ayrılmıştır. Bu sayfalardaki parametreler yardımıyla kendi zevkinize göre bir tracker tasarlayabilirsiniz.

Şimdi ilk sayfaya bir göz atalım. *Not: Bu sayfaları çevirmek için ekranın en sağ üst köşesindeki kutucuklara dokunmanız kafidir (tabii ki mouse yardımıyla).*

1. sayfa:

Load Config: Bu komut ile daha önceden diskete kaydetmiş olduğunuz bir konfigürasyonu çağırabilirsiniz. Yalnız daha önceden "Cnfg" parametresine kaç numaralı konfigürasyonu çağıracağınızı yazmalısınız.

Save Config: Bu komut sayesinde o anki konfigürasyonu saklayacak bir dosyayı "Cnfg" parametresinde Belirtilen numarayla diskete kaydedebilirsiniz.

Cnfig: Bu parametre sayesinde birden fazla konfigürasyon tanımlamak mümkün. Şöyle ki; "Cnfg" parametresine "05" yazıp o anki konfigürasyonu "Save Config" komutuyla diskete kaydedelim. Bu bizim 5 numaralı konfigürasyonumuz oldu. Dilersek başka numaralar vererek başka konfigürasyonlar yaratıp diskete kaydedebilir ve dilediğimiz zamanda "Load Config" komutunu kullanarak istediğimiz konfigürasyonu tekrar geri çağırabiliriz (Bkz. Load Config).

Reset All: Bütün "Setup" parametrelerini ilk konuma getirir.

Multi: Bu parametre ile "Multi" kayıt yaparken (Bkz. Edit Op. menüsü) kursorun hangi kanallar arasında dolaşacağını ayarlayabilirsiniz. Parametredeki 4 ayrı rakam, 4 ayn sütunu temsil etmektedir. Burada her sütuna eş olarak bir rakam hanesi ayrılmıştır. Her rakam hanesi ancak 1 ile 4 arası bir değer alabilir. Bu rakamlar ise multi kayıt sırasında pembe renkli kursorun bu sütundan daha sonra kaç numaralı sütuna sıçrayacağını gösterir. Bir örnekle inceleyelim:

Diyelim ki bu parametredeki değer," 2 - 1 - 3 - 1 " olsun. Bu durumda kursor ilk sütunda nota yazıldıktan sonra 2. sütuna atlar. Bu durumda ise kursor 2. sütun üzerinde nota yazılmasını beklemektedir. Nota yazılınca bu sefer 1. sütuna gider. Eğer kursoru 3. sütuna taşırsanız kursor nota yazıldıktan sonra yine 3. sütuna gidecektir. 4. sütunda ise nota yazılınca kursor yine 1. sütuna gidecektir.

Ekran renklerinin ayarlanması:

"Multi" parametresinin hemen altında ise ekran renklerini tek tek ayarlayabileceğiniz 8 renklik bir palet bulunmaktadır.

Undo: Palet üzerinde bir renk tanımlarken bir hata yaptığınızda bu komutu kullanarak bir evvel ki konuma geri dönebilirsiniz.

Cancel: Bu komut ile yeni palet tanımlamaktan vazgeçebilirsiniz. Bu komut işlediğinde ise palet renkleri bu menüye ilk girdiğiniz şeklindeki en son konumuna geri döner.

Def: Bu komut; palet renklerini tracker programının seçtiği esas renklerine çevirir.

Key Rep: Bu komut sayesinde iki tuş basışı arasındaki geçen zamanını ayarlayabilirsiniz.

Accidental: Bu parametre sayesinde yarım sesli notaların diyez mi veya bemol mü olarak yazılacağını seçebilirsiniz.

Print Song: Bu komut ile parçanızın printer'dan yazılı çıktısını alabilirsiniz.

Split: Split konumunu açar kapatır (Bkz. Sample, Split. Trans).

Filter: Filtreyi kapatıp açar.

Showdec: Bu parametre "ON" konumundayken programdaki tüm rakamlar decimal olarak, "OFF" konumundayken ise hexadecimal olarak yazılır.

Autodir: Bu parametre "ON" konumundayken "Disk Op." menüsüne her girişinizde disketin directory'si tekrardan alınır, "OFF' konumundayken ise bu durum gerçekleşmez.

Mod.only: Bu parametre "ON" konumundayken "Disk Op." menüsünde directory aldığınızda sadece başında "Mod." takısı olan dosyalar ekrana gelir.

MIDI: MIDI bağlantısını buradan açıp kapatabilirsiniz.

Clear: Bu komut ile tüm parametreler elde değmemiş hale gelir.

Exit: Bu komut ile bu menüden çıkabilirsiniz.

Sample, Split, Trans: Bu parametreler sayesinde klavye üzerindeki dört tuşu; belli bir enstrüman ve notayı çalmak için programlayabilirsiniz. Burada:

Sample: O satıra ait tuşun hangi enstrümanı kullanacağını belirtir.

Split: O satırda bulunan nota değeri klavyede bir tuşu temsil eder.

Trans: Split'de belirtilen tuşun Sample'da belirtilen enstrümanı hangi nota tonunda çalacağı burada belirtilen nota değeri ile saptanır.

2. sayfa:

Timing: Bu parametre "CIA" konumundayken parçanın hızı Tempo parametresiyle ayarlanabilir. Ancak "VBLANK" konumundayken tempoyu sadece eski tracker programlarında olduğu gibi ayarlayabiliriz.

Tempo: Bu parametreye vereceğimiz 32-255 arası bir değer ile programın ilk yüklendiğindeki parça temposunu belirtebiliriz.

Speed: Eğer timing parametresi "vblank" konumundaysa parçanın ilk yüklendiği sıradaki tempo değerini bu parametreyle ayarlamamız gerekir.

Spektrum Analizör ve Vu-Metre renklerinin ayarlanması:

Spektrum analizör ve vu-metrelerin çubuklarının renklerini tanımlarken çubukların ince çizgisel satırlardan olduğunu göreceksiniz. Bu satırların üzerinde gidip gelebilen bir de san renkli bir kursor göreceksiniz.

Edit: Bu parametre "Vu-Mtr" konumundayken vu-metre renklerini değiştireceğiz anlamına gelir. Eğer "Analyzer" konumundaysa bu sefer spektrum analizörün renklerini değiştireceğiz anlamına gelir.

Spread: Bu komut ile farklı renkler taşıyan iki satır arasında renk geçişi sağlayabilirsiniz.

Mods: Bu parametredeki boş kısma modüllerin hangi sürücüden ve hangi directory altından yükleneceğini (/kaydedileceğini) yazmalıyız.

Songs: Bu parametredeki boş kısma song dosyalarının hangi sürücüden ve hangi directory altından yükleneceğini (veya kaydedileceğini) yazmalıyız.

Sample: Bu parametredeki boş kısma enstrümanların hangi sürücüden ve hangi directory altından yükleneceğini (/kaydedileceğini) yazmalıyız.

PtDır: Bu parametredeki boş kısma preset listesinin hangi sürücü ve hangi directory'den yükleneceğini (/kaydedileceğini) yazmalıyız.

Max Pist: Preset listesine en fazla kaç enstrüman ismi kaydedebileceğimizin sınırını bu parametredeki değere yazmalıyız.

Dma Wait: Dma kanallarının bekleme süresi bu parametre ile ayarlanabilir.

Tuning Tone: Sampler menüsünde kullandığımız akord sinyalinin tonunu vereceğimiz nota değeri ile ayarlayabiliriz.

Nosamples: Bu parametre "ON" konumundayken bir modül yüklenebilir ancak modüle ait enstrümanlar yüklenmez.

Blankzero: Bu parametre "ON" konumundayken rakamların sol taraflarında kalan boş haneler '0' rakamıyla doldurulur.

Showdirs: Bu parametre "OFF" konumundayken "disk op." menüsüne her girişinizde disketin directory'si karşınıza gelme/.

slum publ: Bu parametre "ON" konumdayken "FastMem" de kullanılabilir.

CutToBuffer: Bu parametre "ON" konumda ise "Sampler" menüsünde çalışırken kesip attığımız tüm ses grafiği parçalan buffer'a otomatik olarak kopyalanırlar.

Load Loop: Bu parametre "ON" konumundayken enstrümanlar eğer "LOOP" konumundaysalar "Loop" şeklinde yüklenirler.

Slow mode: Protracker'da çalışırken sayısal parametrelerin sağında ve solunda oklar bulunmaktadır. Soldaki oklara basarak rakamı arttırabilir, sağdaki oklara basarak da rakamlan azaltabilirsiniz. Eğer bu arttırma ve azaltma işlemlerini mouse'un sağ ve sol tuşlarına birlikte basarak yaparsanız rakamlar daha hızlı azalıp çoğalır. Ancak "Slow mode" parametresi "OFF" konumundaysa bu işi gerçekleştirebilirsiniz, "ON" konumunda bu işlem gerçekleşme/.

NOISE PLAYER V 3.0

Merhabalar !!! Geçen sayıda bir player programını sizlere tanıtmıştım. Bu ay yine sizlere, sadece tracker programlarında yapılmış parçalan çalan bir program değil, popüler birçok programın modüllerini çalabilen bir program sunuyorum. Bu muhteşem ve süper player'ın adı "Noise Player". Program, Noise Tracker, Sound Tracker 2.3 ve 2.5, Future Composer, Delta Music 2.0 ve 2.1, Sound Monitor. Sidrnon, TFMX Editor ve Jam Cracker isimli programlara ait tüm modülleri çalabilmektedir.

Programın çalışabilmesi için, disketinizde "Libs" directory'si altında "Req.Library" dosyasının da bulunması gerekmektedir.

Program direkt CLI'dan çalışmaktadır. Programı çağırırken ilk önce "Noiseplayer", sonra program opsiyonlarından sizin seçtiğiniz türe ait olanının kodunu ve daha sonra da çalınacak parçanın ismini yazmalısınız. Örneğin:

1>NoisePlayer -m 1 Warnight 1991

Bu opsiyonlar ve ne işe yaradıklarına gelince:

- m#: Bu opsiyon sadece modülü yükler ve çalar.

Not: Opsiyonların açıklanmasında "#" işaretini göreceksiniz. Bu işaretin bulunduğu yere 1 ile 6 arası bir rakam yazmanı: gerekmektedir Bu rakam modül çalındıktan sonra programdan nasıl çıkılacağını belirten bir kod numarasıdır. Bu kodları birazdan göreceğiz.

- p#: Modülü yükler ve modül arka planda çalmaya devam eder. Bu sırada başka bir programı daha çalıştırabilirsiniz.

- n Bu opsiyonu kullandığınızda, çalınacak paçanın ismini belirtmeniz gerekmez. Çünkü bu opsiyonla birlikte program Req.Library dosyasını kullanarak, modülleri tek tek yükleyebileceğiniz bir modüle yükleme menüsü karşınıza getirir. Bu menün yardımıyla modülleri tek tek yükleyip dinleyebilirsiniz.

Get Din Bu komut ile takılı olan disketin directory'sini alabilirsiniz.

Cancel: Programdan çıkabilirsiniz.

OK: Eğer modül veya modülleri dinlemek istiyorsanız, bu komutu kullanmalısınız.

Hide/Display .İnfo files: Directory alırken info dosyalarının gösterilmesini veya gösterilmemesini sağlar.

Multi select: Sol shift tuşunu ve sol mouse düğmesini kullanarak birden fazla modülü seçebilir ve hepsini sırayla dinleyebilirsiniz.

- i: Bu opsiyonda da parça ismi yazmayacaksınız. Program bu opsiyonla birlikte çağrıldığında, program hakkında küçük bir açıklama ekrana gelir. Buna gerek duymayacaksınız; çünkü, bu açıklamayı size ben zaten veriyorum.!!!

Şimdi de modül çalındıktan sonra programdan çıkış şeklini belirtmemizi sağlayan kodlan tanımaya geldi.

1 : Sol mouse tuşuna basılarak çıkılabilir.

2: Sağ mouse tuşuna basılarak çıkılabilir.

3: Ancak her iki mouse tuşuna basılarak çıkılabilir.

4 : Sol Amiga tuşu ve Control tuşlarına aynı anda basıldığında programdan çıkmanızı sağlar.

5 : Escape tuşuna bastığınızda programdan çıkmanızı sağlar.

6 : Bu kodla programdan hiç çıkılmayacağını modülün devamlı çalacağını belirtmiş olursunuz.

Evet bu seferlik kısa bir sohbet oldu !!!! Bu programı edinmek istiyenler "ZOMBIE BOYS MUSIC COMPACT" adlı bir disketin içinde bulabilirler. Bu disket "BRONX" isimli Türk bir cracker grubu tarafından düzenlenip ülkemizde dağıtılmış. Bir başka yazıda birlikte olmak ümidiyle HOŞCAKALIN.

AMIGA ASSEMBLER

ÖMER SİNAN POLAT

Selam Assembler'cılar!.. Geçen ay hatırlarsanız intuition text rutinlerini açıklamış ve intution'un window'lara kazandırdığı özelliklerden bazılarını incelemiştik. Bu ay ise geçen ay incelediğimiz message port'a biraz detaylı olarak bakacağız.

İsterseniz message port'un ne olduğunu kısaca izah edeyim. Amiga Intuition sistemini hazırlayanlar, sistemin herkese açık şekilde olmasına dikkat etmişler. Bunu da, exec ve intution işletim sistemini parçalara ayırarak hallettmişler. Bunun yaran, her bir parçanın gerektiğinde başına buyruk çalışabilmesi. Ama her biri gerektiğinde diğer birimlerden bilgi alabilmeli. Çünkü ne kadar birbirlerinden ayrı çalışsalar da, birbirlerini rahatsız etmemeleri gerekmekte. Bunu toplumda yaşayan insanlara benzetebiliriz. Her insan başkalarını rahatsız etmediği, onların haklarına tecavüz etmediği sürece özgürdür. Aynı şekilde intuition'da değişik işlemleri gören birimler de diğer birimlerin işlevlerini engellemedikleri sürece istediklerini yapabilmektedirler.

Her bir birimin bir diğerini rahatsız etmemesi için birbirleriyle belli bir şekilde kominikasyon sağlamaları gerekir. Birimler bu kominikasyonu da mesaj port'u adını verdiğimiz ayrı bir birim yardımıyla yapmaktadırlar. Bu mesaj port'unu da birçok sahibi olan bir posta kutusuna benzetebiliriz. Posta kutumuzun sahipleri intuition ve exec işletim sistemlerinin parçalan. Bunlar anısında klavye kontrolü, port kontrol birimi ve disk kontrol birimi gibi bir sürü birim var. Diğer bir birime mesaj göndermek isteyen birim, mesajını paketleyerek mesaj portuna bırakır. Tabii bu mesajın üzerinde kimden geldiği, kime gideceği ve boyudan da kayıtlıdır. En son olarak da mesajı gönderen birim mesaj port kontrol birimine bir mesaj bırakıldığını ve bunun kime gideceğini bildirir. Bu sayede her seferinde doğru mesajların doğru birimlere dağıtılması sağlanır. Mesaj artık yeni sahibini mesaj port'unda beklemektedir. Birimlerin her biri belli zaman aralıklarıyla posta kutusunu (mesaj portunu) kontrol ederek, kendilerine mesaj bırakılmış mı diye bakarlar. Kendilerine mesaj varsa hemen bunu alırlar ve mesaj portu kontrol birimine de kendilerine gönderilmiş olan mesajı aldıklarını belirtirler. Daha sonra da aldıkları mesajı gerektiği şekilde işlerler ve gönderen birime mesajın alındığına dair bir teşekkür notu (yine bir mesaj) gönderirler.

Nasıl, pek de zor değilmiş değil mi? Şimdi gelelim bu anlatılanların gerçekte oldukları gibi görmeye... Zaten işin en zevkli kısmı da bu. Bir mesajı nasıl göndereceğinizi bildikten sonra Amiga'nın exec ve intuition'u ile yapamayacağınız şeyler yoktur. Evet, tüm işlemler sonuçta mesaj portuna bağlıdır. Ancak bu şekilde işlemlerin hepsinin düzgün ve isteğe uygun olması sağlanır. Mesaj portuyla yapılabilecek işlemler arasında klavyeden harf okuma, disketten ya da diskete bilgi aktarımı, paralel ve seri portlar yardımıyla çift yönlü bilgi aktarımı vardır. Tabii bu örnekler, Amiga'nın kendisi kadar geniş ve sonsuz. Her işlem değişik bir sürü iş-

lemin yapılmasını sağlamakta. Fakat biz artık o kadar derinlerini incelemeyeceğiz; zira öyle bir işe kalkışsak, yazı dizimiz daha en az 3-4 sene rahatlıkla uzayabilir.

Yukarda da belirttiğim gibi artık mesaj portunu kullanmaya geçebiliriz. Bunun için listesini yayınladığımız programı girmeniz gerekmekte. Bu programın yaptığı, kısaca şöyle: Bir ekran, bunun üstünde de maksimum boyutlarda bir pencere açılır. Pencere kapama ikonunu kliklediğiniz zaman, yeni bir pencere çıkarak emin olup olmadığınızı sorar. Burada biraz daha güzel bir teknik kullanarak gadget kullandım. Gadget'ları daha ilerde detaylı olarak göreceğiz; fakat merak edenler yine de aşağıdaki kısa açıklamalardan biraz da olsa bilgi kapabilirler. Umarım bu kadar bilgi hemen aklınızı karıştırmaz; zira gadget'lar Amiga Intuition'unun en önemli özelliklerinden biridir ve oldukça karışıktırlar. Bütün programın açıklanmasına isterseniz hemen geçelim:

Start label'ı ile başlayan satırlardaki işlemleri, herhalde artık hepiniz anlamışsınızdır, graphics ve intuition library'leri açılmaya çalışılmakta ve basan elde edildiğinde programa devam edilmekte. Eğer bu iki library'den herhangi biri değişik bir neden yüzünden açılamazsa, otomatik olarak program bitiş kısmına (duruma göre EXIT2 ya da EXIT1 rutinleri) dallanarak açılan library varsa onları kapar ve programdan çıkar. Library'ler açıldığında bunlann base adresleri (hafızadaki kopyalarının bulundukları adresleri) INTBASE ve GFXBASE isimli iki değişkene kaydedilir. Daha sonra ne zaman bu library'lerden birini kullanmak istiyorsak, onun base adresini a6 register'ına atmamız yeterli olacak. Bu sayede her seferinde library'i açma zahmetinden de kurtuluruz. Ayrıca bir library üstüste açılmaya kalkışıldığında, her seferinde hafıza giderek azalacaktır, zira library'ler açıldıktan sonra kapanana ya da bilgisayar reset'lenene kadar hafızada yer kaplayacaklardır.

Programımıza kaldığımız yerden devam edelim. Deminki teknikle screen ve window'umuz da açılmakta. Bu tekniği bundan sonra devamlı kullanmanızı tavsiye ederim. Ancak bu sayede programınızın %100 hatasız çalışacağından emin olabilirsiniz. Hata çıksa bile, bu library ya da screen açılamadı gibi basit bir hata olmaz. Assembler'a başlarken birçok arkadaşımın ve benim başımıza gelen en büyük sorun buydu. Uzun ve detaylı bir program hazırlarız ve bunu çalıştırmaya kalkıştığımızda hata çıkar ve aklımıza hemen en uğraştırıcı kısımlarda hata olduğu gelir. Oysa genelde hafıza dolduğundan (library kapama alışkanlığımız daha yoktu) yeni bir library ya da window açılamamakta ve bizi saatlerce uğraştırmaktaydı.

Screen ve window açıldıktan sonra, bir rast-port'u screen'e tanımlıyoruz. Window ve screen adreslerini de bu arada bir değişkene koymayı unutmuyoruz. Bu, bize programdan çıkışta window'u tekrar kapayabilmek için gerekli. Tabii yine bir hata olduğunda program bunu algılayacak ve duruma göre CLOSE 1 ya da CLOSE2 isimli alt rutinlere dallanacak.

EVENTWAIT isimli rutin, tüm işlemimizi yapan kısım; burada devamlı window'un kapatma ikonu kontrol edilmektedir. İlk önce a6'daki adresi bir değişkene koyuyoruz. Ardından;

```
move.l windoprt,a0
```

satırı ile işlem kontrol rutini için ön hazırlığımızı yapıyoruz. Bu rutin yardımıyla, istediğimiz herhangi bir window'da önemli bir işlem gerçekleştirildi mi diye kontrol edebiliriz. Bunun için ilk önce window'umuzu gösteren pointer adresini, a0 register'ına atamamız gerekli. EVENT rutini, adresi verilen window'a ait bilgileri kontrol ederek bir işlem yapılıp yapılmadığını kontrol eder ve işlemin niteliğine göre bir değeri d4 değişkenine koyar. Biz de window pointer'ımızı a0'a yerleştirdikten sonra, 'bsr EVENT' satın yardımıyla bir işlem gerçekleştirildi mi diye kontrol ediyoruz. Rutinden geri dönüşte DEPO değişkeninin içeriğini tekrar yerine, yani a6 register'ına koyuyoruz. Artık sırada d4 register'ının içeriğini kontrol etmek ve buna göre bir işlem yaratmaya

geldi. Eğer d4 register'ının içi boşsa, herhangi bir işlem gerçekleştirilmedi demektir ve otomatik olarak EVENTWAIT rutinin başına dönülür. Bu sayede sadece bir işlem gerçekleştiğinde, window kapama ikonu klik edildiğinde programdan çıkabiliriz. Bu arada geçen ay yayınladığımız IDCMP flagları tablosunun tamamını ayrıntılı olarak tekrar yayınlıyoruz. Bunlar, her window'da kontrol edilebilecek işlemlerdir. Yanlarındaki değerler de bunların IDCMP kodlandır. EVENT rutini çıkışında d4 register'ındaki değer, bu değerlerden biri ya da sıfır olmakta. Değere bakarak bu şekilde window üzerinde ne tip bir işlem yapıldığını belirleyebiliriz,

$0000001 - SIZEVERIFY - Window boyutları değiştirilmeye kalkışılırsa (boyut değiştirme ikonuna klik edildiğinde) bu kod gönderilir.

$0000002 - NEWSIZE - Window boyutları değiştirildiğinde bu kod gönderilir.

$0000004 - REFRESHWINDOW - Window içeriği değişik nedenlerden bozulmuşsa ve yenilenmesine (refresh) gerek varsa bu kod gönderilir. Window içeriği, window'u bir yerden başka bir yere taşırken bozulabilir. Bu gibi durumlarda, eğer window sisteme ait bir window ise Exec ve Intuition otomatik olarak bu window'un içeriğini refresh ederler. Fakat kullanılan window, sizin yarattığınız bir window ise bu işlemi siz gerçekleştirmelisiniz.

$0000008 - MOUSEBUTTONS - Mouse tuşuna basıldığında bu kod gönderilir.

$0000010 - MOUSEMOVE - Mouse pencere içinde yer değiştirirse, bu kod gönderilir.

$0000020 - GADGETDOWN

$0000040 - GADGETUP - Bu iki kod, window içindeki bir gadget'a klik edildiğinde gönderilir. İlk kod gadget'a basıldığında; ikincisi ise gadget bırakıldığında gönderilir.

$0000080 - REQSET - Requester ile ilgili işlemlerde bu kod gönderilir (daha ilerde bu konuya detaylı ineceğiz).

$0000100 - MENUPICK - Bir menü ya da alt-menü fonksiyonu seçildiğinde bu kod gönderilir.

$0000200 - CLOSEWINDOW - Window'un kapama ikonu kliklendiğinde bu kod gönderilir.

$0000400 - RAWKEY - Klavyeden herhangi bir tuşa basıldığında bu kod gönderilir.

$0000800 - REQVERIFY - Yine requester'ler ile alakalı bir kod. Requester'in bekleme kodudur.

$0001000 - REQCLEAR - Penceredeki son requester kapanınca bu kod gönderilir.

$0002000 - MENUVERIFY - Menülerin çizilme işlemi tamamlanıncaya kadar beklenmesi gerektiğini bu kod yardımıyla algılayabiliriz.

$0004000 - NEWPREFS - Preferences bilgilerinden biri hafızada değiştirildiğinde bu kod gönderilir.

$0008000 - DISKINSERTED - Disket sürücüye disket takıldığında bu kod gönderilir.

$0010000 - DISKREMOVED - Disket sürücüsündeki disket çıkartıldığında bu kod gönderilir.

$0020000 - WBENCHMESSAGE - WorkBench, kullanıcıya bir mesaj aktarmak isterse (Please insert volume ... in any drive gibi) bu kod gönderilir. Bu durumda program tarafından WorkBench requester'i ön plana çıkarılmalı ve kullanıcı da bu mesaja cevap vermelidir. Aksi halde program devamlı beklemede kalacaktır.

$0040000 - ACTTVEWINDOW - Window, aktif hale geçirildiğinde bu kod gönderilir.

$0080000 - INACTIVEWINDOW - Başka bir window'a klik edilerek o an aktif olan window pasif hale geçirilmişse bu kod gönderilir.

$0100000 - DELTAMOVE - Mouse, sol tuşa basılarak hareket ettirildiğinde bu mesaj gönderilir.

Evet, IDCMP kodlan bu kadar. Tabii geçen ay da öğrendiğimiz gibi bunlardan birini algılayabilmek için window tanımlama structure'unda IDCMP izin koduna istenilen kodların toplamı girilmeli.

Evet, tekrar programımıza dönelim. a6 register'ının içeriği geri verildikten sonra, artık d4 register'ını kontrol ediyoruz. Buradaki değer #$200 olduğunda (IDCMP tablosuna göre window'un kapama ikonu kliklendiğinde) GERCEKMI isimli rutine dallanıyoruz. Değer, #$200'den farklı ise (=0 olabilir, çünkü diğer kodların geçmesine window structure'daki IDCMP filtreleme kodu izin vermez), kontrol rutinimizin başına (EVENTWAIT) dönüyoruz.

Buradan sonraki kısımda, programın çıkış rutinleri bulunmakta. Bunlar, window ve screen'i kapadıktan sonra library'leri de kapar ve programdan çıkmamızı sağlar.

GERCEKMI rutini bir window açarak gerçekten programdan çıkmak isteyip istediğimizi sorar ve duruma göre değişik yerlere dallanır. Tabii burada da yine hata kontrol rutinleri eklenmiş durumda. Burada yeni bir şeyle daha karşılaşıyoruz: Gadget'lar.

Rutine baktığımızda, bir pencerenin açıldığını ve graphics library'deki TEXT rutini (jsr -60(a6)) yardımıyla, sorunun pencereye basıldığını görüyoruz. Bundan sonraki kısımda (WATTREALLY label'ı) açılan window'un pointer'ı a0 register'ına konularak EVENT kontrol rutini çağrılmakta. Gördüğünüz gibi. bu kontrol rutini programın iki yerinde birden aynı şekilde kullanılmakta. Bu rutini dilerseniz aynen alıp kendi yazdığınız programlara da ekleyebilirsiniz.

Bu sefer kontrol ettiğimiz IDCMP kodu #$80000. Bunun anlamı INACnVEWINDOW'dur. Eğer mouse ile window dışında bir yere klik ederseniz, doğrudan CLOSEREALLYWINDOW'a gidilir. Değerimiz #$80000 değilse diye hemen ardından bir kontrol daha yapıyoruz. Burada da #$40 değerini kontrol ediyoruz. Bu sayede mevcut iki gadget'tan birine basılıp basılmadığını algılayabiliriz. Eğer window dışına klik edilmemişse ve bir gadget'a basılmamışsa hiçbir işlem yapılmadı demektir. Bu da programın WAITREALLY label 'ına geri dönmemizi sağlar.

Gadget'a klik edildiğinde bunun hangi gadget olduğunu nasıl anlayacağız? Bunun için dilerseniz gadget structurc'ına bir göz atalım. Bu structure'ı bulmak için. window structure'ındaki 22. byte'dan itibaren bulunan longword'a bakanz. Bu longword, ilk gadget'ımızı gösteren bir pointer'dır. Burada gadget yoksa, 0 değeri olmalıdır. Gadget varsa, ilk gadget'ın adresi (bu durumda label'ı) burada yazılı olmalıdır. Ancak bu şekilde bir zincirleme ile sistem window'da bir gadget olup olmadığını anlayabilir.

Hemen programımızdaki ilk gadget structure'una bakıyoruz:

```
REALLYGADGETS:
REALLYGADGETİ:
del   REALLYGADGET2
dc.w21,35,68,17,0,$201,1
del   REALLYGADGET1 IMAGE,0JREALLYITEXT1,0,0
dc.w 1
de.1   0
```

Burada hemen duruyoruz. İlk longword'de bir adres değişkeni var. Bu değer yardımıyla window'daki diğer gadget'lar da sisteme tanıtılır. Bu zincirleme bir şekilde olur. Her gadget, kendisinden bir sonraki gadget'ı gösterir. En son gadget ise hiçbir gadget'ı gösteremediğinden, bu longword 0 (sıfır) değerini alır. Bu durumda structure'ımıza göre birden fazla gadget var.

Bundan sonraki iki word'daki değerler (21 ve 35) bize o gadget'ın x ve y aksislerindeki koordinatını gösterir. Bu koordinat, gadget'ın sol üst köşesidir. Bundan sonraki iki word (68, 17) ise o gadget'ın değme bölgesinin boyutunu belirler. Gadget'ı kliklemek için, o bölgeye klik etmek gereklidir. Buradan gadget'ın boyutunun değene bölgesi boyutundan farklı olabileceğini görebiliriz. Fakat bunlar da işin detay kısımlan ve bunları daha ilerde detaylı olarak göreceğiz. Değme bölgemizi gadget'ın boyutu kadar alıyoruz.

Karşımıza yine bir word olan 0 değeri geliyor. Bu, gadget özelliklerini belirleyen bir değerdir. Değerimiz sıfır olduğu için gadget'ımızın fazladan bir özelliği yok. Fakat merak edenler için aşağıda bu değer yerine koyabileceğimiz dört değer ve bunların anlamlan mevcut:

0 - GADGHCOMP - Değme bölgesine klik edildiğinde bu bölge içeriği negatif görünüm alır.

1 - GADGHBOX - Değme bölgesi kliklendiğinde, bu bölge çerçeve içine alınır.

2 - GADGHIMAGE - Değme bölgesi kliklendiğinde, buradaki görüntü değişir.

3 - GADGHNONE - Değme bölgesi kliklendiğinde, hiçbir reaksiyon alınamaz.

İşte yine bu ayki köşemde yer kalmadı. Oysa daha gadget'lann structure'ını bitirmem gerekiyordu. Artık programın devamının açıklaması için, ne yazık ki bir sonraki ayı beklemek zorundasınız. Gelecek sayıda görüşmek üzere hoşçakalın.

İŞTE PROGRAM LİSTEMİZ:

```
** AMIGA DÜNYASI AMIGA ASSEMBLER KURSU   **
** INTUITION LIBRARY - WINDOW EXAMPLE 15 **
*****************************************************
START:
        movem.l   d0-d7/a0-a6,-(sp)
        move.l 4,a6
        lea       INTNAME,a1
        clr.l     d0
        jsr       -408(a6)
        beq.L   EXIT1
        move.l d0,INTBASE
        lea       GFXNAME,a1
        clr.l     d0
        jsr       -408(a6)
        beq.L   EXIT2
        move.l d0,GFXBASE
        move.l INTBASE,a6
        lea       NEWSCREEN.a0
        jsr       -198(a6)
        beq.L   CLOSE1
        move.l d0,SCREENPTR
        move.l d0,MAINSCREENPTR
        move.l SCREENPTR,a0
        add.l     #$54,a0
        move.l a0,RASTPORT
        move.l INTBASE,a6
        lea       NEWWINDOW,a0
        jsr       -204(a6)
        beq.L   CLOSE2
        move.l d0,WINDOWPTR
EVENTWAIT:
        move.l a6,DEPO
        move.l WINDOWPTR,a0
        bsr.L     EVENT
        move.l DEPO,a6
        cmpi.l #$200,d4
        beq.L   GERCEKMI
        bra.s     EVENTWAIT
ENDALL:move.l INTBASE,a6
        move.l WINDOWPTR,a0
        jsr       -72(a6)
CLOSE2:move.l INTBASE,a6
        move.l SCREENPTR,a0
        jsr       -66(a6)
CLOSE1:move.l 4,a6
        move.l GFXBASE.a1
        jsr       -414(a6)
EXIT2:    move.l INTBASE.a1
        jsr       -414(a6)
EXIT1:    movem.l(a7)+,d0-d7/a0-a6
        rts
GERCEKMI:
        move.l INTBASE,a6
        lea       REALLYWINDOW.aO
        jsr       -204(a6)
        beq.s   REALLYEND
        move.l d0,REALLYWINDOWPTR
        move.l GFXBASE,a6
        move.l REALLYWINDOWPTR,a0
        move.l 50(a0),a1
        move.l #35,d0
        move.l #20,d1
        jsr       -240(a6)
        move.l REALLYWINDOWPTR,a0
        move.l 50(a0),a1
        lea       REALLYMESSY,a0
        move.l #[REALLYMESSYEND-REALLYMESSY-
        1],d0
        jsr       -60(a6)
WAITREALLY:
        move.l REALLYWINDOWPTR,a0
        bsr.s     EVENT
        cmpi.l #$80000,d4
        beq.s   CLOSEREALLYWINDOW
        cmpi.l #$40,d4
        bne.s   WAITREALLY
        move.w $26(a4),d0
        cmp.w #1,d0
        beq.s   REALLYEND
        cmp.w #2,d0
        beq.s   CLOSEREALLYWINDOW
        bne.s   WAITREALLY
REALLYEND:
        move.l INTBASE,a6
        move.l REALLYWINDOWPTR,a0
        jsr       -72(a6)
        bra.L     ENDALL
CLOSEREALLYWINDOW:
        move.l INTBASE,a6
        move.l REALLYWINDOWPTR,a0
        jsr       -72(a6)
        bra.L     EVENTWAIT
EVENT:   move.l 4,a6
        move.l 86(a0),a0
        move.l a0,MSGPORTADRESI
        move.b 15(a0),d1
        moveq #0,d0
        bset      d1,d0
        jsr       -318(a6)
        move.l MSGPORTADRESI,a0
        jsr       -372(a6)
        move.l d0,a1
        move.l $14(a1),d4
        move.w$18(a1),d5
        move.l S1c(a1),a4
        move.l a4,GADGETADRESI
        jsr       -378(a6)
        rts
MSGPORTADRESI:    dc.l 0
INTNAME:  dc.b   intuition.library ,0
GFXNAME: dc.b   graphics.library',0
even
INTBASE: dc.l  0
GFXBASE:    dc.l
0
RASTPORT:dc.l
0
REALLYMESSY:
        dc.b      "PROGRAMDAN ÇIKACAK MISINIZ ? ".0
REALLYMESSYEND:
        dc.b      0,0
NEWSCREEN:     dew     0,0,640,256,1
        dc.b      0,1
        dc.w      $8000,1
        dc.l 0,0,0,0
WINDOWPTR:      dc.l 0
NEWWINDOW:    dc.w      0,0,640,256
        dc.b      0,1
        dc.l      $200,$1008,0,0,WINDOWTITLE
SCREENPTR:       dc.l 0,0
        dc.w      640,256,640,256,15
WINDOWnTLE:
        dc.b      'AMIGA DÜNYASI SAYI15 ASSEMBLER'
        dc.b      ' KURSU ÖRNEK PROGRAMI15.1',0
REALLYWINDOWPTR:dc.l      0
REALLYWINDOW:     dc.w      90,50,420,60
        dc.b      1,1
        dc.l      $80040,$1000,REALLYGADGETS,0,0
MAINSCREENPTR:     dc.l 0,0
        dc.w      340,60,340,60,15
REALLYGADGETS:
REALLYGADGET1:
        dc.l      REALLYGADGET2
        dc.w      21,35,68,17,0,$201,1
        dc.l      REALLYGADGET1
        IMAGE,0,REALLYTTEXT1,0,0
        dc.w      1
        dc.l      0
REALLYITEXT1:
        dc.b      3,0,1,0
        dc w      10 5
        dc.l      0,REALLYITEXTTEXT1,0
REALLYITEXTTEXT1:
        dc.b      'Lutfen ',0
REALLYGADGET1 IMAGE:
        dc.w      -2,-1
        dc.b      3,0,1,5
        dc.l      REALLYGADGET1 BORDERVECTORS,0
REALLYGADGET1BORDERVECTORS:
        dc.w      1,0,70,0,70,18,1,18,1,0
REALLYGADGET2:
        dc.l 0
        dc.w      330,35,68,17,0,$201,1
        dc.l
        REALLYGADGET2IMAGE,0,REALLYTTEXT2,0,0
        dc.w      2
        dc.l 0
REALLYITEXT2:
        dc.b      3,0,1,0
        dc.w      125
        dc.l      0,REALLYITEXTTEXT2,0
REALLYITEXTTEXT2:
        dc.b      Asia! .0,0
REALLYGADGET2IMAGE:
        dc.w      -2,-1
        dc.b      3,0,1,5
        dc.l      REALLYGADGET2BORDERVECTORS,0
REALLYGADGET2BORDERVECTORS:
        dc.w      1,0,70,0,70,18,1,18,1,0
DEPO:       dc.l      0
GADGETADRESI:
        dc.l      0
```

İKONLAR ve İKON EDİTÖRLERİ

Dr. Abdulkadir SIRMA

Merhaba... Bu ay sizlere, Amiga'nın mouse unu anlamlı kılan bir özelliğinden söz edeceğim, ikanlar.

Bildiğiniz gibi, Amiga da bir program iki şekilde çalıştırılabilir. Ya CLI (veya Shell) penceresinden bir komut satırı yazarak, ya da Workbench[1] den ikonunu seçip çift klik yaparak. Bir programa Workbench ekranından ulaşabilmek için, bu programa ait "Programlsmi.info" isminde bir ikon dosyası olmalıdır. Eğer yoksa ve siz de CLI sevmiyorsanız, programınıza ikon eklemek size düşüyor.

Bu işi yapmanın çeşitli yolları vardır. Bunlardan ilki ve en kolayı, başka bir programın ikon dosyasını kopyalayıp ismini değiştirmektir. Burada dikkat edilmesi gereken bir tek şey var. İkonunu aldığınız programla, sizin programın tipi (Project, Tool, Drawer vb.) aynı olmalıdır. Örneğin, görünümleri aynı olmakla birlikte Shell ikonu Project, CLI ikonu Tool tipindedir. Bir ikonu tek klikle seçili hale getirip, Workbench menüsünden "Info" seçilerek ikonun tipi rahatlıkla öğrenilebilir.

Bir de, programınızın özelliklerine ve göz zevkinize uygun bir ikonu kendiniz oluşturmak isteyebilirsiniz. İşte o zaman, başvurabileceğini: birkaç utility programı vat: Ben bunlardan seçtiğim iki tanesini, ülkemizde de çeşitli utility disketlerinde kolaylıkla bulunabilen IconPaint ve Iconmaker programlarını sizlere açıklayacağım.

ICONPAINT

IconPaint. kendi ikonlarınızı oluştururken yararlanabileceğiniz en kullanışlı ve en geniş seçenekli ikon editörlerinden birisi. Geniş seçenekler derken kesinlikle abartmıyorum. Getirdiği avantajlar şöyle sıralanabilir,

1- Gözünüzü doyuracak büyüklükte ikonlar çizebileceğiniz iki geniş çizim penceresi (Workbench'in 80*42 pixellik IconEd editörüne karşı 309*91 pixsellik iki çizim penceresi),

2- Bir resim programını andıran sayıda çizim araçları,

3- 2,4,8 veya 16 tane renk kullanma olanağı,

4- İki çizim ekranını ayrı ayrı veya birlikte, bütün olarak veya belirli bir kısmın (Frame) save edebilme olanağı,

5- DPaint vb. resim programlan aracılığıyla kaydedilmiş brush (fırça) lan ikon olarak yükleme olanağı.

Renk sayısı konusuna hemen açıklık getireyim. Workbench ekranının derinliği (Screen Depht) 2 olduğu için, bu ekranda kullanılabilecek renk sayısı 2^2 = 4'le sınırlıdır. Preferences yardımı ile değiştirebileceğiniz bu renkler, tanımlı olarak sırasıyla mavi, beyaz, siyah ve turuncu (kırmızı)'dur. Ancak, bazı utilityler yardımıyla (Örn. WBDepht gibi) ekran derinliğini 1 ile 4 arasında istediğiniz değere ayarlayarak kullanılabilecek renk sayısını 8 ya da 16'ya yükseltmeniz mümkün. Tabii bu arada Chip RAM'ınızın önemlice bir kısmını bu işleme harcamanız gerekeceğinden, çoğunuz 4 renkle yetinmek zorunda kalacaksınız.

Evet, gelelim programın kullanımına. Programı ilk yüklediğinizde, "Please insert key disk in drive DF0: " diye bir mesajla karşılaşacaksınız. "OK" kutucuğunu klikleyerek geçtiğinizde ise, Resim-1'deki ekran gelecek. Artık tüm yapacağımız, üzerinde değişiklik yapmak istediğimiz ikonu yüklemek ya da sıfırdan yeni bir ikon çizmek.

Menü Başlıkları

I- Project: Hemen her programda olduğu gibi bu başlık, yükleme ve kayıt gibi disk işlemlerine ayrılmış.

7- *Load:* Disketten bir ikon dosyası Yüklerken kullanılır.

2- *Save:* Son şekli verilmiş olan ikonu dis-

RESİM 1

kete kaydeder. Bu seçenek, ne kadarı kullanılmış olursa olsun tüm çizim penceresini ikon olarak kaydeder.

J- ***Frame*** *& save:* Çizim penceresinden seçeceğiniz bir bölümü diskete ikon dosyası olarak kaydeder. Bu seçeneği kullanmak için, menüden *Frame & save'i* seçtikten sonra, DPaint'de brush alır gibi, kaydetmek istediğiniz dikdörtgen şeklindeki alanın sol üst ve sağ alt köşelerini sırayla işaretleyin. Hemen arkasından gelecek olan diyalog penceresinden ikon ismini girip "OK" kutusunu da klikleyince işiniz bitiyor.

4- ***Load*** *brush:* Bu seçenekle, bir resim programından save edilmiş bir brush'ı alt veya üst çizim penceresine yükleyebilirsiniz. Burada dikkat edilecek şey, yüklenecek brush'in boyutlarının çizim penceresinden daha geniş olmaması. Aksi halde brush'in sağ veya alt kısmı (ya da her ikisi birden) kesilip atılarak yüklenecektir.

5- ***About:*** Programı yazanların isimlerinin yer aldığı seçenek.

6- ***Quit:*** Programdan çıkmak için.

D- Type: Bu menü başlığı altında, kaydedeceğiniz ikonun tipini belirlemeye yarayan seçenekler yer alıyor. İkonunuzu kaydetmeden önce, ikon ekleyeceğiniz dosyanın tipine göre bu menüden ikonun tipini işaretleyin. Örneğin, CLI'den bir komut gibi yazılarak yüklenebilen programlar için Tool: directory'ler için Drawer, resim veya yazı dosyalan gibi yüklenmek için bir tool'a ihtiyaç duyan dosyalar için ise, Project seçilmelidir. Bu menü başlığı altında yer alan seçenekler sırasıyla şunlardır:

l-Disk
2- Drawer
3-Tool
4- Project
5-Garbage

ID- Highlight: Workbench ekranında bir ikonu seçtiğinizde, ikonda seçili olduğunu belli edecek bir değişiklik olur. İstediğiniz değişikliği bu menüden seçerek belirleyebilirsiniz.

1- ***Complement:*** İkon seçildiği zaman renklerden herbiri kendini tamlayan renge (Complement'ine) dönüşür.

2- ***Backfill:*** Bu durumda ikonda zemin renginde olan yerler mouse kliklerini "algılamaz" ve ikon seçili iken de aynı renkte kalır. Diğer renklerin değişimi, Complement'deki gibidir.

3- ***Alternate:*** Yukarıdaki iki seçenekten biri işaretlendiğinde, kayıt üst çizim penceresindeki şekilden yapılır. Eğer "Alternate" seçeneğini işaretlerseniz, her iki çizim penceresindeki görüntü birlikte kaydedilir ve üst çizim penceresindeki görüntü, ikonun normal görüntüsü; alttaki ise seçili haldeki görüntüsü olur. Bu yazdıklarım hem "Save", hem de "Frame & save" ile kayıt yaparken geçerlidir. Zaten "Alternate" seçili iken "Frame & save" ile kayıt yaparsanız, üst pencereden işaretlediğiniz dikdörtgenle aynı ölçü ve koordinatlarda bir alan da alt pencerede otomatik olarak işaretlenecektir.

IV- Colours: Yukarıda, çizilen ikonda kullanılacak renk sayısının belirlendiği bu menü

hakkında sanırım yeterince açıklama yapıldı. 4 renkten fazlasını sadece yeterince ek bellek sahibi olan Amiga'cılara önerebilirim. Bu arada yeri gelmişken şunu da belirtmeliyim; bir programı değişik renk sayısına sahip Workbench'lerde kullanacaksanız, herbiri için ayrı ikon yapmanız gerekmiyor. Siz bir ikonda kaç renk kullanmış olursanız olun, eğer Workbench'iniz 4 renkliyse, ikonunuz ekrana sadece bu 4 rengi kullanarak çıkacaktır (Ama çıkacaktır!).

Çizim Aletleri

Çizim aletlerini ekranda bulundukları yere göre sütun sütun anlatacağım.

I. Sütun: Bu sütundaki aletler çizim penceresinin tamamını ilgilendiren işlemler için kullanılıyor.

1- Çizim alanını tamamen temizlemek için ***Ctr*** işaretli aletler kullanılır. Bunlar iki tane olup, üstteki üst çizim penceresini, alttaki ise alt pencereyi temizler.

2- Tüm şekli olduğu gibi sağa, sola, yukarı ya da aşağı kaydırmak için ***ok işaretlerinden*** istediğiniz yönde olanını klikleyin. Oklar da Clr gibi her iki çizim penceresi için ayrı ayrı mevcut olup, hangi pencerenin hizasında ise onun içeriğini etkiler.

3- Eğer bir pencereye çizdiğiniz şekli ötekine aktarmak istiyorsanız, kullanabileceğiniz 3 alet var. Bunlardan ilki, üst pencerenin içeriğini olduğu gibi alt pencereye kopyalar ve alt pencerenin eski içeriğini siler. ikincisi aynı işlemi alt pencereden üsttekine doğru yapar. Üçüncü alet ise, iki çizim penceresinin içeriğini karşılıklı yer değiştirir.

EL **Sütun:** Bu sütunda, çizim işlemini kolaylaştıran aletler yer alıyor.

1- ***Serbest Çizim Aleti:*** Mouse'unuzla serbest çizim yapmanızı sağlar. Mouse'un sol tuSu basılı olduğu sürece, seçili fırça boyuna ve renge uygun çizimler yaparsınız.

2- Düz Çizgi Aleti: Çizim penceresinde işaretleyeceğiniz iki nokta arasını bir doğru parçası ile birleştirir. Sol tuşa bastığınız yer ilk nokta, bıraktığınız yer ise ikinci nokta olarak kabul edilir.

3- Dikdörtgen Aleti: İki kısımdan oluşan bu kutucuğun sol üst kısmını işaretlerseniz, içi boş dikdörtgenler çizersiniz. Sağ alt yansını işaretlerseniz de, çizdiğiniz dikdörtgenin içi seçili renkle dolar. Dikdörtgen çizmek için sol üst ve sağ alt köşelerini işaretlemeniz yeterli.

4- Elips Çizme Aleti: Yine iki kısımdan oluşan bu alet yardımıyla, içi boş veya dolu olabilen düzgün yuvarlaklar çizebilirsiniz. Çizeceğiniz elips veya dairenin merkezini belirleyip mouse'un sol tuşuna basın ve basılı tutun. Daha sonra mouse'u hareket ettirerek istediğiniz boyut ve şekli elde edince sol tuşu bırakın.

5- ***Text Aleti:*** İkon içerisine sistem fontlan ile herhangi bir yazı eklemeye yarar. Üzerinde "A" yazüı olan bu aleti seçtiğinizde, karşınıza Resim-2'deki gibi bir diyalog penceresi çıkar. Buradaki satıra istediğiniz yazıyı girip Return tuşuna basın. Yazınız (seçili renkte) çizim penceresinde belirecektir. Diyalog penceresindeki ok işaretleri yardımıyla yazıyı hareket ettirip istediğiniz yere gelince "OK" kutucuğunu klikleyin.

6- Doldurma Aleti: Bu aletle, çevresi kapalı bir alanı istediğiniz renge boyayabilirsiniz.

7- Büyüteç: İnce ayrıntılarla uğraşmanız gerektiğinde yararlı olabilir. Büyüteç'i seçip, imlecin ucunda beliren kareyi istediğiniz çizim alanına götürün ve klikleyin. Bu bölüm büyütülmüş olarak ekranın sağ alt tarafındaki kare içinde belirecektir. Artık çiziminize daha hassas olarak bu yeni çizim penceresi içinde devam edebilirsiniz. Bu moddan çıkmak için Büyüteç aletini tekrar kliklemeniz yeterli.

8- Undo: Son yaptığınız işlemi geri almanızı sağlayan bu kolaylık da (neyse ki) unutulmamış.

III. Sütun: Fırça ve renk ayarlamaları bu sütunda yapılıyor.

1- ***Fırça Kalınlığı:*** Yanyana duran üç kutucuktan uygun çapta olanını işaretleyin.

2- ***Palet:*** *"Palette"* yazılı kutucuğu işaretlerseniz, mevcut renklerde değişiklik yapabileceğiniz bir pencere açılır. Paletinizde yer almasını istediğiniz renkleri ayarladıktan sonra *"Use"* (eğer her zaman o renkleri kullanmak isterseniz *"Save"*) kutucuğunu işaretleyin. Çiziminizi bu renklerle yapıp, yine bu renklerle kaydetmiş olursunuz. Fakat üzücü bir zorunluluk; ikonunuz ekrana Workbench'in kendi tanımlı renkleri ile çıkacaktır.

3- ***Renk Seçimi:*** Dörderli olarak yanyana dört sütundan oluşan bu toplam 16 renkten (Colour menüsünden yaptığınız seçime bağlı olarak) belirli bazılarını kullanabilirsiniz.

2 renk için: 1. sütunun üstten iki rengi
4 renk için: 1. sütundaki renkler
8 renk için: 1. ve 2. sütundaki renkler
16 renk için: Bütün renkler seçilebilir

RESİM 2

ICONMAKER

IconMaker, IconPaint'den farklı olarak sizlere ikon çizme olanağı vermiyor. Daha çok mevcut ikonlann özelliklerini değiştirmek ve IFF formatındaki resim dosyalarından ikon elde etmek için kullanılabilir. Yani IconMaker bir "Icon Editor" değil, bir "Icon Processor" programı. Oluşturabildiği ve üzerinde işlem yapabildiği ikonların maksimum boyutlan 192*73 pixel olan program, ikonların görüntüsü dışındaki özellikleriyle de oynayabilmemize olanak veriyor.

RESİM 3

Programı ilk açtığınızda, ayn bir ekran açarak değil de, Resim-3'de görüldüğü gibi, Workbench ekranında bir pencere açarak karşınıza geliyor. Burada karşılaşacağınız menü ve kutucukların bir kısmı size biraz tanıdık gelecek. Ben bunlardan farklı olanları ayrıntılı açıklayacağım, aynı olanlara da kısaca değineceğim.

Menü Başlıkları

I- Project: Bu başlık alandaki seçeneklerden *"Clear"*, herşeyi başlangıç haline getirmek için, *"Quit"* ise programdan çıkmak için kullanılır.

II- ***Load:*** Disketten bilgi (ikon veya resim) yükleme işlemi bu menüden yapılıyor. Seçeneklerden birini seçtiğinizde açılan diyalog penceresinden yükleyeceğiniz dosya ismini işaretleyip üzerinde çift klik yaparsanız (veya load kutucuğunu kliklerseniz) dosya yüklenmeye başlıyor.

1- Load Icon: Üzerinde işlem yapacağınız ikonu yüklemek için kullanılır.

2- Load Picture: Eğer ikon oluşturmakta kullanacağınız resmin boyutlan, oluşturacağınız ikonun boyutlan ile (pixel olarak) aynı ise, bu menü ile yüklemeniz gerekiyor.

3- Load and Adjust Picture: İşte IconMaker'ın IconPaint'den üstün yönlerinden birisi. Sağ-üst kısımdaki ikon penceresinde boyut ayarlamalarını yaptıktan sonra, bu menü yardımıyla, hangi boyutta olursa olsun bütün IFF formatındaki resimleri bu alana yükleye-

RESİM 4

bilirsiniz (Buna HAM modunda kaydedilmiş resimler de dahil!). Iconmaker, hem boyutları sizin ayarladığınız ölçeğe uyarlayacak, hem de renkleri Workbench'in standart 4 rengine transforme edecektir.

4- Readjust Picture: Eğer bir önceki menü ile resmi yükledikten sonra, yaptığınız ayarların bir kısmını değiştirmek ihtiyacı duyarsanız, ayarlan düzeltip bu menüyü seçin. Aynı resim bu kez yeni ayarlar dikkate alınarak yeniden işleme sokulacaktır.

III- Save: Yaptığınız işin sonucunu diskete bu menü yardımıyla kaydedebilirsiniz. "Load" menüsünde olduğu gibi, burada da gelen diyalog penceresinde uygun ismi işaretlemek veya yazarak girmek gerekiyor.

1- *Save Icon:* Ikon penceresindeki görüntüyü (veya görüntüleri) yapılan ayarlamalara uygun bir ikon dosyası olarak diskete kaydeder.

2- *Save Picture:* İkon penceresinde o anda görünmekte olan görüntüyü aynı boyutlarda bir IFF resim dosyası olarak diskete kaydeder.

IV- Mode: Buradan, ikonun Workbench ekranındaki görünüm özellikleri ayarlanır.

/- *Frame:* Eğer seçili durumda ise ikon çevresinde bir "çerçeve" ile birlikte kaydedilir. Program ilk açıldığında tanımlı olarak seçilidir.

2- Extra Blank Line: İkonun altına 0 ile 5 pixel arası kalınlıkta boş satır eklemeye yarar. Tanımlı olarak 1 pixel seçili durumdadır.

V- About: Bu başlık altındaki *"About Icon Maker"* ile, programın yapımcıları ve versiyonu hakkında kısa bilgiler ekrana gelir.

Diğer Ayarlar

IconMaker'ın ekrandaki penceresi, kabaca üç bölüme ayrılarak incelenebilir. Sol üstteki bir grup kutucuktan, mouse yardımıyla ikon ölçü ve özellikleri ayarlanabilir. Sağ üst bölümde ikon penceresi ve hemen üstünde *"Switch"* ve *"Erase"* kutucuklan yer alır. Alt bölümde ise ikonun ait olduğu dosyayı etkileyen ayarlamalar için iki text giriş satın ile, resimden ikon oluştururken kullanılan renk filtreleri bulunmaktadır. Şimdi bunları sırayla açıklayalım.

I- Sol üst bölüm: Bu bölümdeki bir grup kutucuk, daha çok ikonun ölçü ve özelliklerinin ayarlanmasına yöneliktir.

Type: Ayarlama şekli farklı olmakla birlikte, IconPaint'deki "Type" menüsü ile aynı işi görür. Değiştirmek için ya içinde yazı bulunan kutucuğu klikleyin, ya da onun hemen solundaki yukarı ve aşağı ok işaretlerini kullanın. Mouse'un sol düğmesine her basışınızda, kutunun içindeki seçenek değişir. Başlıca seçenekler, *Tool, Device, Disk, Drawer, Garbage, Kick ve Project*'dir.

*2- **Highlight:*** Ayarlanması "Type" gibi olup, gördüğü iş ve seçenekler de IconPaint'in "Highlight" menüsü ile aynıdır. Buradaki "Image" seçeneği. IconPaint'in "Alternate' seçeneğine karşılık geliyor.

*3- **Width:*** ikonun pixel olarak genişliği (en fazla 192)

*4- **Height:*** İkonun pixel olarak yüksekliği (en fazla 73)

*5- **Stack Size:*** İkonun ait olduğu programın açılabilmesi için gereken stack.

II- Sağ üst **bölüm:** Bu bölümde "üstüste" yerleştirilmiş iki ikon penceresi ile, hemen üzerinde "Switch" ve "Erase" kutucukları vardır. İki ikon penceresinden yalnızca biri görünebilir durumdadır. Ötekini görmek için (diğer bir deyişle, alttaki ile üsttekini yer değiştirmek için) *"Switch"* kutucuğu kullanılır. Üsttekini aktif kutu olarak isimlendireceğiz. *"Erase"* kutucuğu ise, "Gear" menüsünden farklı olarak, sadece aktif penceresini temizleyip ilk haline getirir.

İkon penceresi içinde mouse'un sol tuşuna basıp, basılı tutarsanız, mouse'un hareketleri ile boyutları ayarlanabilen bir dikdörtgen görürsünüz. Ölçüleri yukarıda anlattığımız *"Width"* ve *"Height"* kutucuklarının karşısından takip edilebilen bu dikdörtgen, yüklenecek ikonun çerçevesidir. Uygun boyutlara gelince mouse'un tuşunu serbest bırakın ve hemen *"Load and Adjust Picture"* menüsüne gidin. Eğer ölçüleri rakam olarak girmek isterseniz, "Width" ve "Height" kutucuklarının karşısındaki sayıların üzerini klikleyerek klavyeden bu sayılan değiştirmeniz de mümkün tabii.

"Higlight" seçeneğiniz Complement veya Backfill ise, kayıt esnasında sadece aktif pencere gözönüne alınır. Eğer Image'i seçtiyseniz, aktif penceredeki ikonun normal görüntüsünü, "alttaki" ise ikonun seçili haldeki görüntüsünü oluşturacaktır.

III- Alt bölüm: Normalde ikon oluşturulup kaydedildikten sonra, Workbench'in "Info" menu seçeneği yardımıyla ayarlanan "Default Tool" ve "Tool Types", IconMaker ile ikon yapıyorsanız daha baştan ayarlanabilir. Bunun için bu satırların içine klikleyip, klavyeden gerekli bilgiler girilmelidir. İkon kaydedilirken bu bilgilerle birlikte kaydedilecektir.

En alttaki renk filtreleri ise, bir resimden ikon oluştururken işe yararlar. Diyelim ki, "Load and Adjust Picture" dediniz ve diyalog penceresinden resim dosyasını seçtiniz. Fakat oluşan ikona baktınız ki, sözgelişi kırmızı renk oranı "uygun gördüğünüzden" daha fazla olmuş. Yapacağınız tek şey, hemen kırmızı kutucuğun içindeki sürgüyü sola doğru çekerek kısmak ve menüden "Readjust Picture"ı seçmekten ibaret. Oldukça basit, değil mi?

RESİM 5

IconMaker İçin Son Birkaç Söz

1- IconMaker penceresi aktifken sağ mouse tuşuyla çift klik yaparsanız, pencere ikonifiye olup küçük bir başlık çubuğu halinde Workbench ekranının sol üst taraflarında bir yere çekilir. Eski haline getirmek için (tabii başlık çubuğu aktif haldeyken) tekrar sağ tuşa bakmanız yeterli.

2- IconMaker menülerinin çoğunun klavye karşılıkları da vardır. Aşağıda bunların toplu listesini veriyorum.

Project Menüsü:
Clear: Sağ Amiga + C
Quit: Sag .Amiga + Q
Load Menüsü:
Load Icon: Sağ Amiga +1
Load Picture: Sağ Amiga + L
Load and Adjust Picture: Sağ Amiga + A
Readjust Picture: Sağ Amiga + R
Save Menüsü:
Save Icon: Sağ Amiga + S
Save *Picture:* Sağ Amiga + P

3- İkona dönüştürülecek resmin boyutları ve renk sayısı arttıkça, ikon penceresine yüklenme süreleri de bununla orantılı olarak artacaktır. Bilgisayarınız kilitlendi sanıp sabırsızlanmayın.

4- Eğer mevcut bir ikonun herşeyi size uygunsa ve sadece dosya tipi sizin dosyanıza uymuyorsa işiniz artık kolay. İkonu IconMaker'a yüklersiniz, "Type" kutucuğundan gerekli değişikliği yaparsınız ve istediğiniz isim alünda tekrar kaydedersiniz, işlem tamam!

IconPaint ve IconMaker hakkında söyleyebileceklerim bundan ibaret. Umarım yararlı olmuştur.

Bir başka konuda tekrar bir araya gelebilmek dileğiyle, hoşçakalın...

DAMOCLES

F. KAĞAN GÜRKAYNAK

Damocles yeni bir oyun değil; ancak bu program, hakettiği ilgiyi ülkemizde göremedi. Belki benzer oyunlar olmamasından, belki de vektör grafiklerinin fazla tutulmamasından; her neyse konumuz bu değil.

Damocles, Mercenary oyunun devamı niteliğinde *(Bu oyun Amiga da mevcut, ancak kesinlikle Amiga ya yakışmayacak bir şekilde C64 'ten çevrilmiş. En Kotu yanı, grafiklerin dolu vektörler yerine, çizgilerden oluşması)*. Oyun türü olarak Damocles, adventure sayılabilir.

Oyunda bir uzay tüccarının yerini alıyoruz. Uzay satmıyoruz; sadece uzayda dolaşıp para kazanmak için her işi yaptığımızdan, bizlere uzay tüccarı deniyor. Hemen belirteyim, konu ne olursa olsun amacımız para kazanmak, yani hiçbir şeyi kurtarmak zorunda değiliz. Bizi herşeyden önce para ilgilendiriyor.

Oyun biraz uzun kaçan bir iniş sahnesiyle başlıyor. Kontrol panelini hemen açıklayayım: tn solda kırmızı sıcaklık göstergesi var, dışarısının sıcaklığını gösteriyor; yanın da hangi gezegende bulunduğumuzu gösteren gösterge; altında aracımızın düşeyle açısı bulunuyor; bunların sağında en yukarıda hızımız; altında, gezegen üzerinde koordinatlar; sağında, ada üzerinde koordinatlar; onun da sağında, yükseklik göstergeleri yer almış. Bunların altındaysa pusula. Ortada ufak bir ekranda, arada sırada kullanılan aletlerin mesajları yer alıyor. Daha sağda, elimizde bulunan aletler altında paramız, onun altında üç uyarı lambası ve yanında ise zaman yer alıyor *(Zaman, Damocles kuyruklu yıldızının Eriş gezegenine çarpmasına kalan süre. Çarpışmadan sonra ise, sonraki zaman.)*. Taşıyabileceğiniz eşyaların miktarı sınırlı ve taşınan aletin gösterildiği yerin solundaki çizgi daha ne kadar taşıyabileceğinizi gösteriyor *(Oyunda taşıma kapasitesini arttırmak mümkün, mesela bir çanta veya bir bavul kullanarak)*. En sağda ise basınç göstergesi *(Basınç ve sıcaklık koşullarının aşırı durumlarında dolaşmak için özel donanımlara ihtiyacınız var.)*. Tüm bunların üzerinde bir satırlık mesaj peneceresi var.

Dolaşmak için yürüyebilir, koşabilir veya araçlardan birini seçebiliriz. Araçlar ya araba *(Limuzin)*, ya uçak ya da uzay gemisidir. Uçağın uzay gemisinden farkı, gezegen dışına çıkamamasıdır. Uzay gemisi ve uçağın kalkabilmesi için hızlanması gerekecektir. İnerken aşırı açı ve hız ile gelmedikçe sorun yok *(Araçtan inmek için aracın yer seviyesinde ve düz olması gerekiyor. Yani sağ sol yapınca yatay kayması gerekiyor.)*.

Oyuna joystick ile kumanda ediliyor. W tuşu ile yürüme, 'R' ile koşma durumuna geçersiniz. Bir araca *(anahtarınız varsa)* B ile biner ve 'L ile inersiniz. Araç, '1-0' tuşları ile kademe, kademe hızlanacaktır. **F1-F10'** tuşları ile ise, geri gidecektir. Tüm araçlar ileri gittikleri kadar hızlı geri gidemezler. Ani frenler için **'Boşluk** *(Space)'* tuşunu kullanabiliriz. Yine +- tuşları ile hızda ayarlamalar yapılabilir. Asansörlerde, istenen katın numarasına basılır *(En fazla 9; ayrıca, zemin G' ve bodrum 'B)*. Eğer bir uzay aracı kullanıyorsak, **'Esc'** ile gezegeni terkederiz.

Bir cismi almak için, yakınına gelerek **'yukarı ok'** tuşuna basılır. Cisim, **'aşağı ok'** ile de geri bırakılır (göstergede *ismi yazan cismi)*. Göstergedeki cisimleri sağ ve sol ok tuşları ile değiştirebiliriz. Eğer çalı-

şabitecek bir eşya ise **'Enter'** *(Numaratör klavyedeki)* tuşu ile çalıştırabiliriz. Çalışma sırasında genelde '+' ve '-' *(yine numaratör klavyede)* aletin konumlarını değiştirir ve '*' *[Numaratör...)* gerekirse seçilen konumda bir fonksiyon içerir *{Mesela not defterlerinin sayfaları +- ile çevrilir ve * ile okunur).*

Help' tuşu ile oyunu kayıt etmek veya yüklemek için seçenekleri görebilirsiniz *(Load ve Save).* Bu tuşu oyunu dondurmak içinde kullanabilirsiniz. Damocles'e Mercenary oyunun kayıtlarımda yükleyebilirsiniz. Bunun için *(hani Mercenary oynamışsanız)* iner inmez Help'e basın ve 'Escape from Targ' senaryosuna ait kayıtlar için F3, 'Second City' kayıtları için **F4'e** basın.

Cisimler sağda, solda binaların içinde olabildiği gibi, dükkanlarda da satılabilir. Dükkanların hepsi aynı tiptedir; bir camekanı vardır, satılık bir şey varsa burada sergilenir ve arkasındaki duvarda fiyatı yazar. Almak için dükkana girilir ve yeterli para varsa, eşya alınır. Boş dükkanlara eşya bırakarak satış yapılabilir.

Oyunda ateş de edebiliyorsunuz. Ancak birilerini kızdırmadığınız sürece bir işinize yaramayacaktır. Para rezervlerinin olduğu gezegende fazla kalmakta ısrar ederseniz, savaşacak bir düşmanınız olacaktır. Bunun dışında binalar yıkma, meteor yoketme gibi işlere yaramıyor *(Nasıl mı ateş edeceksiniz? Ne yani hiç mi shoot em up oynamadınız?).*

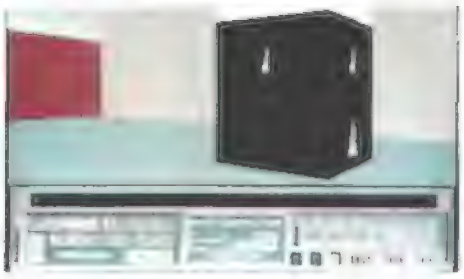
Daha önce de belirttiğim gibi, bu oyunda amaç kahramanlık değil, para kazanmak. Ancak kahramanca bir iş için on milyon ödül varsa, tabii ki kahramanlık yapılabilir.

Oyunda çok nadir durumlar haricinde, ölüm yok *(Hapse kendi ayaklarınızla girerseniz mesela.).* Aracınızla bir yere çarparsanız, sadece araçtan fırlıyorsunuz. Düştükten sonra, araç yanıbaşınızda oluyor ve hemen binip devam edebiliyorsunuz. Sıcaktan veya basınçtan ölünce, kendinizi uzayda buluyorsunuz *(Kalan zaman aynı, ancak kaldığınız yere gelene dek çok zaman geçiyor).*

Diğer adventure'lardan farklı olarak burada mantıklı olan herşey çalışıyor *(Televizyonda haberler ve reklamlar bile var)* ve bulunan bir cismin mucizevi bir işlevi olmuyor *(Hani o Leissure Suit Larry serisinde olduğu gibi bulunan bir nesnenin mutlaka belirli bir yerde, olmayacak bir işe yarama-sı gibi).* Olmayan işler için fazla uğraşmayın *(Mesela inemediğiniz gezegenler için, bazı gezegenlerde basınç çok yüksek olduğundan inmek olanaksız)* ve araştırmalar için değişik yerler arayın *(Her binayı aramaya sakın, sakın ama sakın kalkmayın, Midas gezegeninde yaklaşık on altı milyon piramit var!!!! Millet inanmaz diye hepsinin yanına da numara konmuş iyi mi?).* Gezegenlerin çoğunda belli isimleri olan binalar var, özellikle bunları araştırın.

Oyunda fizik kurallarına riayet ediliyor. Uzayda seyahat ederken, zamana dikkat etmeniz gerekiyor *(Einstein'nın göreceliği, zaman ışık hızına yakınken, daha hızlı akıyor).* Aynı şekilde yükseldikçe hızınız artıyor v.s. Meraklılarına: Her türlü binanın tepesine inebilir, *(Hatta aşağıya atlayıp aracınızın yukarıda kalışını seyredersiniz.)* binaların aralarından geçebilirsiniz. En komiği ise, çok sert çarpmadıkça binalardan yansımanız *(Sert çarpınca gümmm !!!).*

Gelelim konuya: Eriş gezegeni, tehlike ile karşı karşıya. Damocles ismindeki kuyruklu yıldız durdurulmadığı takdirde, Eriş ile çarpışacak. Eris'in başkanı, gezegenini kurtarmak için her çareyi denemektedir. Çarelerden biri de biz oluyoruz. Teknik arızalar az buçuk gecikmemizle sonuçlanıyor *(Birkaç ay gibi).* Otomatik pilotla inişe geçiyoruz *(Oyunun giriş sahnesi)* başkan bize bir limuzin ayarlamış anahtarını ise uzay istasyonunun lobisine bırakmış. Büyük incelik, zira uzay aracımız, bir daha bizi bir yere götüremeyecek halde. Anahtarı lobi-



de buluyoruz ve bir mesaj bizi başkanlık sarayına davet ediyor. Arabaya binip, koordinatlara bakarak *(07-08)* yolu takip ediyoruz. İlk bina başkanlık sarayı *(09-08),* arabayı park ettik içeri girdik. Mesaj bizi sol taraftaki odaya yöneltiyor. Masanın üzerinde bir dosya, merakla okuyoruz. Bu arada başkan bizi ikinci katta odasına çağırıyor. Dosya elimizde gidiyoruz. Hemen karşımızdaki oda. Başkan bize on milyon teklif ediyor. Kabul etmek istiyoruz, yoksa pazarlık mı yapsak? Saatimize bakıyoruz, yaklaşık üç saatimiz var. Eğer gezegeni kurtaracaksak hemen işe koyulmalıyız.

Senelerdir bilim adamları Damocles'i durdurmak için çalışmışlar. Söylentilere göre, Damocles'i durdurmanın beş değişik yolu varmış. Bazı şirketler, Damocles'i bir tatil beldesi yapmak istiyorlar ve Damocles'i yok etmeden bir çözüm bulana ödül vaadediyorlar *(Yirmi beş milyoncuk).* Damocles'i durdurmak için Profesör Hantzen çok güçlü bir bombanın yapımına girişmiş ve projesi gerçekleşmek üzereymiş. Ancak Eriş başkanı ile giriştiği bir tartışmanın sonunda, Hantzen ortadan yok olmuş *(Bir satranç maçı yüzünden).* Hantzen'in projesi Novabomb adını taşıyor ve en çok ipucu bu proje üzerinde.

Başkanın teklifini kabul edersek, bodrumda bir uzay aracının anahtarını buluyoruz (*Teklifi kabul etmek zorunda hiç değiliz, bu kolay yolu).* Uzay aracı sarayın karşısındaki yoldaki ilk binanın orada *(09-09)* (*Yoksa yanındaki binada bir ısıtıcı mı var? Bu bizi aşırı soğuklara karşı korur mu?).* Aracımıza atlıyoruz ve biraz hızlanıp havalanıyoruz. Kumandalara biraz alışıp hareket ediyoruz. Hangi binanın ne olduğunu tahmin etmek çok güç, bize bir bilgisayar lazım. *(12-14)* koordinatlarında postane var, birinci katında, **A-Z computer** tarn aradığımız şey, alıp çalıştırıyoruz. Evet ekranda burasının postane olduğu yazıyor. Artık önemli binaları ayırt edebileceğiz. Biraz adayı gezelim. *(14-05)'te* Eriş güç santralı var. İçinde Isıya dayanıklı bir elbise, ne güzel, çok yakınlarda bir dükkanda, bir basınç giysisi satılık *(15-03).* Teçhizat, gitgide artıyor. Dikkat ederseniz, şu ana dek sadece bir adada *(Capitol City)* dolaştık. Başkan ise bize Bare Island'ta Hantzenin laboratuarını ziyaret et demişti. Biraz hızlanalım ve bu adadan ayrılalım; uzakta birkaç ada daha var. Hangisi Bare Island acaba, iyi ki **A-Z Computer** var yanımızda. Laboratuarı *(06-05)* bulup, en üste çıkalım. O da ne, çok gizli bir dosya. Hem de masanın üzerinde, olacak şey değil. Diğer masada ise bir Bloknot. Gezegeni herkes terkettiğine göre okumamızda bir sakınca yok.

Çok gizli dosyada Novabomb projesi anlatılıyor: Novabomb, bütün bir gezegeni

yok edecek kadar güçlü. Dört adet patlatıcı *(Trigger)* ve çok radyoaktif bir bombadan oluşuyor. Güvenlik nedeniyle, patlatıcılar ev eşyaları gibi kamufle edilerek, güvenilir insanlara teslim edilmiş. Patlatmak için bombayı *(Bir saate kadar radyasyonu zararsız, yani bir saat boyunca yanımızda olması sorun çıkarmıyor)* istenen yere koyarak patlatıcı lan aktive etmek yetiyor. Bombanın yeri bir sır *(İşimiz gücümüz böyle sır çözmek işte).*

Bloknot, Hantzen'in sekreterine ait. Önemli ipuçları burada saklı. Başkanın kadın olması o kadar önemli değil, ancak patlatıcıların postada kaybolması önemli. Posta paket dağıtım merkezinin adresi var burada ve sekreterin durumu araştıracağı yazıyor. Bence oraya bir ziyaret farz.

Acaba paket dağıtım merkezinde paketlerin kime gönderildiği yazıyor mu, adresleri var mı? Oyunun hepsini anlatarak oyun zevkinizi yok etmek istemiyorum *(Oynamak gerçekten müthiş zevk veriyor.).* Bu sebeple size birkaç ipucu vermekle yetineceğim. İleride bulabildiğim cisimlerin koordinatlarını vereceğim.

Herşeyden önce, Hantzen dahi bir adam ve seyahatlerde geçen zamanı kısaltmak için kendisine on adet ışınlama kutusu yerleştirmiş. Eris'te Capitol City'de *{11-08)* koordinatlarında bodrum katında bunların birini bulabilirsiniz *(Başkanlık sarayın dan düz devam edin köşedeki bina).* Bu siyah kutunun üzerinde bir sayı (5) ve bir yukarı ok; diğer tarafında ise, bir aşağı ok bulunuyor. Yukarı ok tarafından girilince bir sonraki kutuya, aşağı ok yönünden girince bir öncekine ışınlanıyorsunuz *(Dikkat bazı yerler açıkta ve limit sıcaklık ve basınç değerlerinde).* Söylemeye gerek yok Hantzen bu yolla seyehat ediyor, dolayısıyle Hantzen ve bombasının izini sürerken aynı yolu kullanarak daha kolay sonuca ulaşacaksınız.

Eğer tüm bunlara rağmen uzayda seyahat etmek istiyorsanız, dikkatli olun zaman

adeta eriyecektir. Gezegenleri ayırt etmekte başlangıçta zorlanacaksınız, ancak hareket edince sadece gezegenler kayacaklardır. Onları bu şekilde ayırt edebilirsiniz. Gezegenlerin renkleri de ipucu verecektir *(Örneğin Gaea, yanılmıyorsam yeşil olan tek gezegen).*

Gezegenlerin çoğunda ilginç şeyler yok *(hatta hiçbir şey yok).* Hantzen ile ilgili olanlara, zaten ışınlanarak gidilebilir. Sadece Damocles'e uçmak gerekiyor. Ama Hantzen yolunu seçmeyecekseniz veya oyuna devam edecekseniz diğer gezegenleri de dolaşacaksınız. Gezegenler, bir çeşit deniz ile kaplı olup adalardan oluşuyorlar *(Eriş, Gaea, Dion v.s),* bazılarının ise katı yüzeyleri var *(Logos, Midas, Bachus v.s).* İşte bu gezegenlerde binaları bulmak güç, adalar uzaktan gözüküyorlar; onun için zor olmuyor. Bu tür gezegenlerde ise, genelde yer göstermek için bir sinyal lambası var *(Beacon).* Takip ederek şehri bulabilirsiniz *(ya da benim gibi koleksiyonculuk yapacağım diye bunları toplayıp kaybolabilirsiniz.).* Bunun yanında, oldukça gırgır gezegenler de var. Bunlardan birinde, havacılık müzesi bile var. Yine bir başkasında bir tatil beldesi var(*Güneş gözlüğü, şemsiye ile bir alakası var mı, bilemiyorum);* belki de en ilginci Midas *(Hani şu onaltı milyon piramitli).* Orayı araştırmak için, önceden bir sayı öğrenmek gerekir gibi geliyor

bana *(Midas Turuncu sarı bir gezegen, yakımda sadece gri renkli Acheron gezegeni var, ne tarif ama??).*

Açılmayan kapılar için patlayıcı denemeye ne dersiniz? Mesela Hantzen'in yeni evindeki *(Gaea'da)* kapı, 3 üncü kademeden bir patlayıcı ile açılıyor. Fazla yakın durmayın yeter *(Patlayıcı nerede mi, Nasıl mı patlatılacak, Amiga bilgisayar mıdır?).*

Aman, öyle her yere gelişigüzel girmeyin. Paranızı kaptırabilirsiniz *(size cebinizdeki tüm paraya karşılık emlak satabilirler)* veya kendi ayaklarınızla hapse girebilirsiniz *(Ne yani kazara girdim işte, gülecek ne var anlamıyorum, söylemesem siz de gireceksiniz.).*

Aradığınız adamın gideceği yerleri düşünün, mesela bir avukat bürosuna gider, mahkemeye gider, başka? Baktınız oda boş *(herzamanki gibi),* belki gizli bir kapı vardır veya bu binanın bir bodrum katı vardır.

Hantzen'in yolu hakkında çok açık ipuçları var. Sağda solda unutulan notlar, tam adres koordinatları ile mevcut. Size yardımcı olacak eşyalar ise, ya değişik binalarda, ya da dükkanlarda satılıyor *(Newton isimli bir araştırma kurumunda, belki yerçekimi yüzünden karşılaştığınız problemleri yok edecek bir alet bulunabilir. Hani şu kaldıramadığınız ŞEYleri kaldırmanıza yardımcı olur.).* Diğer yollar ise karanlıkta.

Alışveriş fikrini benimseyin. Her gezegende farklı fiyatlar bulacaksınız *(Logos'taki dükkanlar benim tespit ettiğim en iyi fiyatı veriyorlar, Logos'a ışınlanabiliyorsunuz ama, aracınız yok!!!).* Kullanmadığınız araçları satın *(mesela limuzinin anahtarını).*

Oyun meteorun yok edilmesiyle bitmiyor *(Ben son kırk saniyede bombayı koydum, aferin bana),* araştırdığımız yerlerden yeni görevler çıkabiliyor. Ve unutmayın daha hiçbir fikriniz olmayan dört başka yol var.

Damocles, Avrupa'da çok tutuldu. Bunun üzerine bu oyuna bir data disketi eklediler. Daha ülkemizde bulunmayan bu data disketindeki görevde, her nedense Hantzen bize tuzaklar kuruyor(muş !).

Vektörler, gerçekten inanılmaz hızlı ve çeşitli. Bu konuda benzeri Castle Master'dan hem detay, hem hız olarak çok üstün. Oyunla direkt ilgisi olmayan birçok ayrıntı başka bir güzellik katmış. Zaman zaman hiç beklemediğiniz ayrıntılar çalışıyor ve şaşırıyorsunuz. Oyunda hiç müzik yokken bir yerde bulduğunuz teyp çalışıyor. Gerçi müzik kalitesinden(*?!)* teybi derhal kapatıyorsunuz, ama önemli olan o müzik setinin çalışıyor olması, ayrıca benim hiç işime yaramadı, sattım o kadar.

İyi bir adventure, mükemmel program. Eğer bir süre uğraşmak istiyorsanız, kesinlikle tavsiye edebileceğim bir program.

GRAFİK	% 85
SES	% 30
OYNANABILIRLIK	% 90
GENEL	% 85

F-15II

F. KAĞAN GÜRKAYNAK

Bu oyunda, hepinizin tanıdığı Microprose imzası var. ilk **Strike Eagle,** Digital Integration firmasının yazdığı *(çok eskilerde zevkle oynadığımız)* bir simülasyondu. Ancak bu defa Microprose çok isabetli bir seçim yapmış ve Amerikalıların bu tanınmış uçağının *(verilerinden tam olarak anlaşılmasa da, hizmette bulunan en iyi uçak gözüyle bakılıyor)* gerçekçi bir simülasyonunu yazmamış *(bu tür oyunların piyasa da fazlasıyla bulunduğunu düşünmüş olmalılar).* Onun yerine gerçek bir simülasyon hissi veren, ama kullanımı oldukça basit ve sevimli bir oyun yapmaya yönelmişler. Bu sözlerimden **Strike Eagle'ın AFTERBURNER** türü bir shoot-em up olduğunu düşünmeyin, sadece kullanımı basit ve temel bir simülasyon.

Microprose, herşeyden önce **F-19 Stealth Fighter** programının yayımcısı ve **Strike** Eagle I. bu program üzerinden geliştirmiş. Grafiklerin, hatta görevlerin benzerliği, sizin de dikkatinizi çekmiştir. En iyi yönü, F-19'da bulunan birçok eksikliğin giderilmiş olması. Örneğin F-19'da aşırı detaylı bir görev hazırlık safhası vardı *(yani, gerçekten o karmaşadan hangi füzenin menzilinin ne kadar olduğunu görebiliyor muydunuz?).* **Strike Eagle'da** bu tamamen kaldırılmış, size görev veriliyor, siz de ister hoşunuza gitsin, ister gitmesin yapıyorsunuz. Uçağınıza öyle 20 çeşit silahtan, silah beğenmiyorsunuz *(ne yani siz yoksa kara hedeflerine Mk 84 Slick'lerle mi saldırıyordunuz?).* Size verilen belli 4 Amraam *(orta menzilli radar güdümlü havadan havaya füze),* 4 Sidewinder *(kısa menzilli ısı güdümlü havadan havaya füze)* ve 6 Maverick *(orta menzilli kamera güdümlü havadan yere füze);* güle güle kullanın işte. Bunun yanında bir simülasyondan bekleyeceğiniz çoğu görüntü efekti, dışarıdan, düşmandan ve silahtan görüntüler mevcut. Yine değişebilen gösterge panoları, yerini sabit göstergelere bırakmış, bir bilgisayar için yeterli olan şeylere yani. Flaplar, aileronlar, Pitch-yaw kontrolü, Trimler; yok öyle şeyler, basıyorsun gaza Joystick'i çekiyorsun uçuyor.

Strike Eagle, bu özellikleri ile piyasada büyük bir boşluğu dolduruyor. Çok karışık olduğundan bu tür oyunları oynayamayanlar için yeni bir fırsat. **WINGS,** diyeceksiniz belki, ama bence o oyunun simülasyonla pek ilgisi yok. **BATTLE OF BRITAIN** de de uçmak fazla basitti, ama o oyunda çok fazla taktik bilgi ve beceri gerekiyor. Oysa **Strike Eagle,** size gerçek bir simülasyon oynuyormuş hissi verecek, ama diğerlerine göre çok daha kolay olduğunu göreceksiniz *(en azından inmeyi deneyene kadar. Hani nedendir anlamadım, ama iniş bir çok oyundan kat kat zor. Allahtan paraşüt var.).*

Gelelim oyuna: Yükleme şu bu derken pilotların ismi yazılı ekran geldi. Burada kendi pilotumuzu yaratıyoruz *(Esc ile iste-*

diğimiz pilotu siliyoruz). Oynamak için yaratılan pilotu seçiyoruz. Hadi bakalım, zorluk seviyesi seçimi ile karşı karşıyayız *(adam yaşlandıkça oyun zorlaşıyor).* Kendimize güvendiğimiz kadar yaşlı bir pilot seçiyoruz veya bilgisayarı olmayanlara tehlikesizce hava atmak için, Demo seçeneğini seçiyoruz. Söylemeden geçmeyelim, zorluk seviyelerinde sadece saldırıların şiddeti ve yoğunluğu değişiyor *(ayrıca en basitinde havada başlıyorsunuz).* Buradan sonra

sıra,, görev yerini seçmeye geliyor. F-19'dan miras gelen senaryolara iki yenisi eklenmiş. The Middle East *(Ortadoğu ve Irak görevleri)* ve Vietnam *(ha, şimdi Vietnam'da F-15 kullanıldı mı, gibi sorular sormayın; dua edin de İkinci Dünya savaşında geçen senaryo yok.).* Ortadoğu senaryosu, güncelliğinden ve tüm dünyanın uzun süre Irak'a ateş etmiş olma isteğinden ortaya çıkmış olsa gerek. Vietnam ise, daha çok **FLIGHT OF THE INTRUDER** *(yazıyı yazdığım şu sıralar daha çıkmadı)* oyunu ile rekabet havasında. Görevler arasında ne fark mı var? Yer isimleri ve düşman uçak tipleri dışında bir fark varsa bile, benim gözüme ilişmedi *(bir Mig-15, bir Su-27 kadar tehlikeli olabiliyor anlayacağınız.).* En sonunda ülkemizin dünya çapında, bu oyunla tanınacağına inanıyorum. Ortadoğu senaryosunda Malatya *(Erhaç herhalde)* havaalanı yazısını görünce gözlerim yaşardı. Seçiminizi yapınca size görev; kalkış havaalanı, ana hedef, ikinci hedef olarak verilecek. Hedeflerin resimlerinin gösterilmesi, size kolaylık sağlayacaktır. *(FIGHTER BOMBER'in, Recon'u gibi değil tabii).* Görev tamam, kalkışa geçiyoruz ve gerisi pilotların becerisi.

Ekranı kısaca tanıtalım. Üst yarıda uçuş bilgilerinin çoğunun yansıtıldığı HUD ekranı var. *(Head Up Display'in kısaltması olup adını pilotun kafasını çevirmeden, gerekli bilgileri gözünün önünde görmesinden almıştır.)* Çoğu oyundaki benzerleri gibi *(gerçeğine de az buçuk yakın olarak)* en üstteki sayılar yönünüzü *(0 Kuzey)* gösteriyor. Sol taraftaki çizgi hızı, sağ taraftaki çizgi ise, yüksekliğinizi gösteriyor. En üstteki ok, görev hedeflerine yol gösteriyor.

Altta üç ekran var: Soldaki harita, ortada taktik radarı, sağda ise hedef görüntü ve bilgileri yer alıyor. Haritanın solunda P harfi otomatik pilot devreye girince yanıyor. C ve F harflerinin yanındaki sayılar ise, kalan Chaff ve Flare sayılarını belirtiyor *(Chaff radarları, özellikle radar güdümlü füzeleri yanıltmak için radar dalgalarını yansıtarak radarı karıştıran madde içeren kutucuklar; Flare ise, ısı güdümlü füzeleri yanıltmak için kullanılan ve yüksek ısı ile yanan önleme paketleri).* Kalan yakıt miktarı ise, yine soldaki göstergede. Haritanın altında kalan ve seçilmiş silahınızı gösteren simgeler yer alıyor. Kalan makinalı tüfek mermi sayısı, en ortada radarın üstünde. Radarın altında ise uyarı ışıkları var (/?; *Radar güdümlü füze; I: Isı güdümlü füze peşimizde; L: İniş takımları açık ve B: Frenler çalışıyor).* En sağda kırmızı sütun, motorun gücünü gösteriyor. Sağdaki hedef görüntü panelinde hedefin uzaklığı **RANGE** ve size göre konumu **BEARING** yer alıyor.

Gelelim ekrandaki simgelere *(oynadığınız zaman burada göründüğü kadar karışık olmadığını göreceksiniz).* Oyunda hangi görüntüyü seçerseniz seçin, etrafınızdaki olayları rahatlıkla izleyebilmeniz için, sizi ilgilendiren herşey çerçeve içine alınarak gösteriliyor.

Düşman radarları sizi taradıkları zaman etraflarında büyüyen kırmızı ve oval *(altıgen)* bir çerçeve ile belirecekler ve çerçevenin altında radarın ismi *(genelde bulunduğu yer oluyor)* yazacaktır. Unutmayın bu radarlar Füzeleri yönlendiriyor ve füze rampalarında bulunuyor.

Düşmanların attığı her füze, kırmızı kare bir çerçeve içine alınıyor *(füzelerden kaçabilmek için büyük kolaylık).* Kendi attığınız füzeler ise, yeşil bir kare içine alınıyor.

Hedef kamerasının görebildiği her hedef *(sağda görüntüsü görünen ve radar da kare içine alınan),* ekranda, beyaz bir kare içine alınacaktır. Hedef yaklaşıp silahınız hedefe kilitlenince *(daha menzilde değil ama yakınken),* çerçeve beyaz-oval olacak ve son olarak silah menzile girip kilitlenince, çerçeve kırmızı-oval olacaktır *(sağda ise görüntünün üzerinde **"Missile-Locked"** yazısı olacak).* Hedefe kilitlendiğinizde silahınız yoksa, kara bir çerçeve göreceksiniz.

Gelelim taktik radar simgelerine: Görev hedefleriniz sarı yıldızlar. Yer hedefleri *(Genelde sivil):* Kırmızı yuvarlak içinde artı; havaalanları: beyaz dörtgen. Uçak, radar ve gemilerin şekilleri bariz *(uçakların renkleri, yükseklikleri hakkında fikir veriyor. Mavi: Yüksek; Kırmızı: Seviye ve Kahverengi: Alçak uçakları gösteriyor. Yoksa öyle değil miydi??).* Çizgiler füzeleri gösteriyor *(Kahverengi olanlar sizi hedeflemiş gelenleri; griler ise, Öyle dolanan füzeleri gösteriyorlar. Kahverengiler en tehlikelileri, ama diğerlerine de çarpmamak gerekiyor tabii ki).*

Görev bitip yere sağ salim *(artık nasıl olursa)* inince F-19'dan alıştığımız görev özeti gelecek. Buradan nelerin puan getirip götürdüğünü öğrenebilirsiniz.

Gelelim tuşlara;

Uçuş tuşları

+-: Hız arttırıp azaltıyor.

A: Afterburner *(yakıt pahasına size yüksek güç sağlıyor)*

B: Fren *(hızınızı çok düşürüyor, inişlerde mutlaka kullanın)*

L: İniş takımları

P: Otomatik pilot *(Uçağı kestirmeden yere çakıyor ama..)*

W: Hedefe yol gösterme *(ana hedef, yan hedef ve iniş havaalanı arasında değişiyor)*

R: Taktik radarın menzilini değiştirme *(uzun, orta, kısa)*

Esc: Paraşütle atlama *(ve kurtulma, ama garantisi yok).* Düşerken **SPACE** bitirir.

Savaş tuşları

T: Hedef seçme

M: Amraam silahını seçme

S: Sidewinder silahını seçme

G: Maverick silahını seçme *(yer hedeflerini ancak böyle görebilirsiniz)*

RETURN: Seçilen silahı ateşler

BACKSPACE: Makinalı tüfek *(tuş Return'ün üzerinde)*

C: Chaff

F: Flare

Görüntü tuşları

SPACE: Kokpit

F1: Öne bakış (Kokpit enstrümanlar gözükmüyor)

F2: Sola

F3: Sağa

F4: Arkaya *(yakışıklı portreniz dahi t)* Kokpitten bakışlar

F5: Arkadan ve biraz yukarıdan

F6: Tam Arkadan

F7: Yandan

F8: Atılan silahı takip eden görüntü

F9: Uçağınızdan seçilen hedef doğru görüntü *(ön planda sizin uçak)*

F10: Hedeften sizin görüntünüz.

Z-X: Görüntülere ve haritaya içeri dışarı rum *zoom)* yapar.

Diğerleri

D: Director modunu açıp kapar *{Director modu 1 veya 2 olduğunda, olan her olay anında görüntüsü ile verilecektir. Bir radar size füze mi attı, hoooop füzenin atılışını izliyorsunuz. Bu arada uçağınız uçmaya devam ediyor tabii ki. Kritik bir durumda iseniz, geçmiş olsun. Modun 1 veya 2 olması, bu olaydaki detay derinliğini belirliyor. Açıkçası oynamak açısından yararı yok, ama görmek bazen gırgır oluyor).*

Alt-J: En başta seçilen kumanda hoşunuza gitmiyorsa, bununla kumandayı değiştirebilirsiniz.

Alt-K: Kumandanın hassasiyeti

Alt-D: Görüntü detaylarını ayarlar *(Oyunun PC versiyonundan kalan bir özellik, PC'lerde detay derinliği oyunu hızını çok etkiliyor).*

Alt-A: Zamanı hızlandırıyor *(uzun uçuşlar için).*

Alt-V: Ses, müzik ayarı *(uçağın müzik seti de varyaaaaaa).*

Alt-T: Uçuşu, antrenman uçuşuna çeviriyor *(Puan falan beklemeyin).* Hasar almıyoruz ancak yere çarpabiliyoruz.

Alt-R: Antrenman yaparken silahlarınız ve yakıtınız az gelir diye konmuş.

Alt-Z-C-S-X: Antrenman sırasında uçağınızı sırasıyla, harita üzerinde batıya, doğuya, kuzeye ve güneye kaydırır *(epeyce).*

Alt-P: Pause

En büyük derdiniz füzelerden kaçmak olacaktır. En-kolayı, uyarı sinyali geldiğinde, eğer R uyarısı varsa Chaff; eğer I uyarısı varsa Flare atarak füzeyi yanıltmaktır *{ilginçtir ki, sadece R yanıyor ve ben sadece Chaff kullandım).* Bu çözüme kısa sürede yenilerini eklemek zorundasınız, zira Chaff sayısı sınırlı. Yerinde ve ani manevraları öğrenmenin tam sırası *(bu hareketler size başka oyunlarda çok yararlı olacak).* Silahlarınız oldukça güvenilir ve pek ıskalamıyor. Silahlarınızın sayıları size yetmezse, bir de makinalı tüfeği deneyin *{evet, bir Mig-29 süper makinalınızın tek mermisi ile gümmm olabiliyor).* Bence en etkili silahlardan biri. Oyunda bunun gibi detay eksiklikleri çok var *(Ruslar bazen **F1 Mirage** kullanıyor, Dost uçak hep **F-18,** üstelik tipi **F-18'e** pek benzemiyor. Füzeler yakında olunca arkadaki bir hedefi bile hemen vurabiliyorlar).* Ama unutulmaması gereken, bu oyunun kullanımı basit bir simülasyon olduğu.

Ters uçarken silahlarınızı atamıyorsunuz *(makineli hariç)..*Bir anda en çok üç füze atabiliyorsunuz. İnmek gerçek bir dert, paraşütle atlayınca puan kaybediyorsunuz, ama daha kolay oluyor. Ana hedefi yok etmeden indiğiniz havaalanlarından ikmal yapılabiliyor *(Dost olsalar iyi olur gibi).*

Detay seven bir uçuş simülasyonu hastası değilseniz, bu oyundan zevk alacaksanız *(Detay istiyorsanız **FLIGHT SIMULATOR II, FALCON,** veya **F-16 COMBAT PİLOT** sizi çok daha fazla paklar; hani onlar da basit geliyorsa, sizle seve seve karşılıklı **F-16 COMBAT PİLOT** uçarım, beklerim yani!).* Simülasyonlar çok karışık diyenleri bile bigisayar başına çekebilecek bir oyun. Vektörler, **F-19'dan** alıştığımız gibi cıvıl cıvıl ve bol. Bu konuda Microprose'u takdir etmek gerek. Uçuş müziklerinde **TURBO LOTUS** İle yanşamaz, ama yine de bildiğim tek müzikli uçuş simülasyonu. **F-19'unuz** varsa ve sıkılmışsanız, değişiklik olsun diye üzerine kaydedilebilir derim ben.

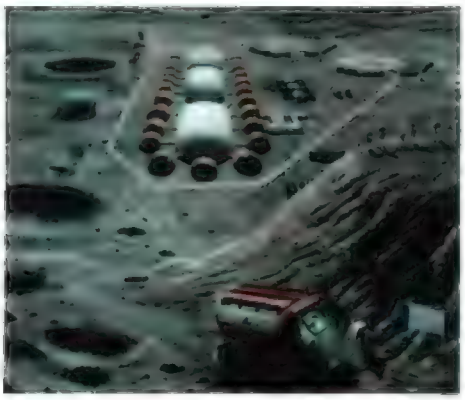
MICROPROSE / 512K - 2 DİSKET

MOONBASE

F. KAĞAN GÜRKAYNAK

Bilgisayar oyunlarında değişik fikirler ender gelişir. Çıkan oyunlar, genelde şu ya da bu şekilde diğerlerine benzer. **Moonbase** de bu türe dahil sayılabilir. Birçok bakımdan **Sim City'i** andıran bir oyun olduğu, hemen ilk bakışta farkediliyor. Eğer **Sim City** oynamaktan hoşlanıyorsanız ve biraz da ticaretle ilginiz varsa, o zaman **Moonbase** sizin ilginizi çekebilir.

Moonbase, adından anlaşılabileceği üzere ayda geçiyor. Yeni kurulacak ay üssünün komutanı siz oluyorsunuz; amacınız, üssünüzün kurulmasını ve kalkınmasını sağlamak. Ay üssünün yapımında amaç, buradan hammadde çıkarmak, dünyadakinden daha hassas elektronik ve teknik malzemeler üretmek; bunun yanısıra enerji yardımında bulunmak.



İlk bakışta oyunun grafikleri özellikle kenarda yer alan simgeler *(Icon'lar)* çirkin geliyor. Ne anlama geldiklerini anlamak gerçekten güç, insanın aklına diğer oyunlarda gördüğü grafikler ve renk sevimliliği geliyor ve ister istemez şaşırıyor (Ve *bazı parmaklar üç tuşumuzun yerini arıyor).* Bunun sebebi, bu oyunun PC bilgisayarlardan aynen çevrilmiş olması *(yani çevirirken pekte zahmet edip uğraşmamışlar).* Sözde animasyonlar ise arabaların sinyal lambaları gibi *(yanıp yanıp sönüyor, gerçi Sim City'de de aynı sorun vardı ama..).* Oyundaki ses efektleri ise, birkaç uyarı mesajından ve bir-iki dıt-mıttan öte değil. Cesaretinizi toplayıp oynamaya başlayınca ise, oyunun ara sıra durup beklediğini sonra yeniden uyandığına şahit olacaksınız (*özellikle kolonizi biraz gelişince)*

Tüm bu kötülüklerin yanında, **Moonbase'in** ilginç özellikleri de var. Kısaca şöyle anlatayım: **Sim City** oynarken en büyük sorun, şehir kuracak para bulabilmek. Yani çok paranız olunca oyun kolaylaşıyor. **Moonbase'de** durum aynı değil. Burada akıllıca davranmak gerekiyor. Çok paranız olunca büyük işler yapıyor ve büyük para kaybedebiliyorsunuz. Burada amaç büyük ve güçlü bir üssten çok, kendi kendine yetebilen ve para kazanabilen bir üs yapmak. Bunun yanısıra ticaret seçeneği Nasa yardımlarıyla birleşince, çabuk para kazanma şansınızı arttırıyor.

Dünyanın sizden istediği maddeler(6 *değişik ürün: Su, oksijen, helyum, elektronik malzemeler, teknik araç, enerji)"\r* miktarı ve buna bağlı olarak fiyatı sürekli değişiyor. Bunun yanında, laboratuarlarınızda her gün yenilikler keşfediliyor; kazalar, grevler ve dünyadaki olaylar size değişik olanak ve sorunlar doğuruyor.

Üretim ve satış için; üretim yapacak birime, insan gücüne, gerekiyorsa enerji ve termal ısıya, yollara ve de iniş pistlerine ihtiyaç var. Tüm bunları biraraya getirmek para gerektiriyor ve en başta elinizde olan onbin dolar çabuk tükeniyor. Allahtan, Nasa projenizi destekliyor ve para yardımı yapıyor *(para yardımı sürekli değil).* Para kazanmanın bir diğer yolu turizm: Oteller ve eğlence merkezleri, size tatlı turizm parası getirecektir.

Gelelim kullanıma: Oyunun başında, iki seçeneğiniz var: Eski oyuna devam etmek veya yeni başlamak. Yeni başlayınca, bir ay yüzeyi yaratılacaktır. Burayı iyice inceleyin. Kraterler bize engel olacaktır ve bunların yok etmenin yolu yok *(Sim City'de olduğu gibi burada da programın bir hatası sözkonusu: Kraterlerin kenarından güç tesisatı geçirip, yıkılınca krateri istimlak edebiliyoruz).* Kumanda için yukarıda menülerimiz ve sol tarafta ikonlarımız var. Bunun yanında ay yüzeyinde dolaşmak için pencere kenarındaki oklardan yararlanacağımızı söylememe gerek yok *(O zaman niye söylüyorum?).*

İkon'lardan başlayalım. Bunların üzerine sol mouse tuşu *(Şu terimlerin Türkçesine karar versek diyorum artık)* ile basınca bir menü çıkıyor ve buradan istediğimiz parçayı seçiyoruz. Böyle bir seçim sonunda sadece ikona basarak en son seçilen parçayı kullanabiliyoruz. Parçanın adı ve fiyatı en üstten ikinci satırda belirtiliyor *(kalan paramızla beraber).* Şimdi parçaları tanıyalım *(yukarıdan aşağıya):*

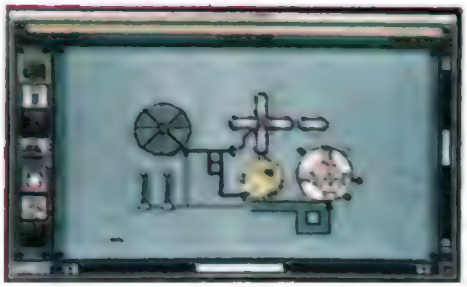
İlk ikon insanların yaşabileceği parçaları içeriyor. Bunlar;

SSCM: İnsanların yatması kalkması için temel birim, 16 kişilik kapasitesi var.

Inflatible: Daha gelişmiş bir yaşam birimi, 50 kişi burada barınabiliyor.

Adv Hab Center: Büyük ve iddialı uzay istasyonlarının, 150 kişi alabilen büyük yerleşim birimi.

Rec Center: Eğlence merkezi anlamında uzay üssünüzü sevimli bir yer haline getirecektir.



Hotel: Turistlerden para kazanmanızı sağlayan birim. Bunlardan herhangi birini seçtiğinizde, ekrana parçanın kaplayacağı alanı gösteren bir dörtgen çıkıyor. Bu dörtgenin kenarındaki kare, enerji ve ısı kanallarının bağlantı yerini; kısa çizgiler ise, diğer yaşam birimleri ile olan bağlantıları gösteriyor *(bağlantı olan bir merkeze sadece tek girişten elektrik ve ısı vermemiz yetiyor).* Parçaların şekillerinin değişmiyor olması yerleştirmeyi oldukça güçleştiriyor *(sadece laboratuar diklemesine veya yanlamasına gelecek şekilde yerleştirilebiliyor; bunun için sağ mouse tuşuna basmak yeterli).*

Sonra gelen ikon, insanların aydaki yan hizmetleri ile ilgili. Astronomy gezegenleri incelemenizi sağlıyor *(daha bana bir yararı dokunmadı).*

Laboratory: Bilimsel çalışmalar yapmanızı sağlıyor *(sayesinde ay üssünüzde yeni ürünler bulunuyor).*

Exploration: *Ay* üzerinde araştırma yapmanız amacına yönelik. Şansınız varsa, verimli bir bölge bulabilir çalışmalarınızı burada yoğunlaştırırsınız*(Biraz oynayınca, ayda su bulmanın oyunda kazanmak için temel şartlardan olduğunu anlıyorsunuz. Maalesef size pratik olarak su bulunabilecek bir yer öneremiyorum.).*

Greenhouse: Yiyecek ihtiyaçlarınızı karşılamak için kullanılıyor (Su *sayede dünyaya olan bağımlılığınız ve masraflarınız azalıyor.).*

Bir alttaki ikon sayesinde, aydan hammadde üretimi yapmak mümkün. Aytaşında oksijen var. Bu oksijen *(LLOX)* **LLOX** plant'ta işleniyor ve **LLOX** miner tarafından toplanıyor. Aynen **He3** plant gibi **LLOX** miner hareketli rampalar ve ay üzerinde engeller arasında düz bir hat boyunca gidip geliyorlar. **H20** plant ise su üretimi yapan birim *(Üretim için suyun bulunmuş olması temel şart.).*

Bunun altında ise, servis hizmetleri var. Bulldozer'in görevi belli. Ancak dozer kraterlere karşı etkili değil.

Communications: Haberleşme anlamına geliyor ve dünyadaki olaylardan haberdar olmanızı sağlıyor.

Mainantence: Ay üssünüzdeki parçaların bakımını yapmanızı sağlıyor.

Roads: Yine SimCity'den tanıdık yollar anlamında ve fabrikalar ile uzay mekikleri arası ve genel amaçlı taşıma için kullanılıyorlar.

Landing Pad: Uzay araçlarının inip kalkabilecekleri bir alan *(Uzay aracı, biraz fazla düşüyor onun için iniş pistini diğer binalarınızdan uzak tutun derim.).*

Sonraki ikon sıcaklık iletimi ile ilgili. Özellikle insan yaşamı olan yerlerde. ısıya ihtiyaç var. Radiators ile kurduğunuz ısı merkezlerini Pipes ile istediğiniz yere bağlıyorsunuz *(Isı yetmezse, en altta mavi uyarı yanacaktır.).*

Enerji, bu ikonun konusu. En üstte Power lines enerji merkezlerinden elde ettiğiniz enerjiyi taşımaya yarıyor. Enerji elde etmek için üç seçenek var. Hepsinin avantajı ve dezavantajı olduğunu unutmayın *(ve nükleer bir şey kullanıyorsanız biraz uzağa kurun, hani ne olur, ne olmaz).*

Fabrikalar son ikonla kuruluyor seçenekler az ve pahalı; Elektronik veya Teknik eşya.

Sıra geldi menülere. İlk menü, artık alışık olduğunuz proje menüsü *(kayıt yeni oyun falan).* İkinci menüde Zoom out, tüm ay yüzeyini görmenizi sağlayacak. Markets menüsünde, History borsa meraklılarının ilgisini çekebilir, asıl önemli olan Demand *(/-yasanın ihtiyacını buradan öğreniyorsunuz)* ve Sell. Sell menüsü ile üretilen mallar satılıyor. Burada bir de Auto Sell seçeneği var ve üretilen mallarınızın anında sizin denetiminiz olmadan satılmasını sağlıyor.

Dördüncü menü oyunun hızını,sesleri ve animasyonları ayarlıyor. En çok kullanacağınız son menü. Burada Population seçeneği kapasitenizi ve gereken insan gücünü gösterecektir. İnsan sayışını oklarla istediğiniz gibi ayarlıyorsunuz. İki grafikli göstergeden soldaki insan kapasitenizi *(çizgi maksimum),* sağdaki gereken işgücünü *(çizgi tam gerektiği kadar)* gösterecektir. Yeni binalar ekledikçe, buraya göz atmanız gerekecek. Productivity üretiminizi gösterirken. Power and Thermal ile güç ve ısınızın ne durumda olduğunu öğreneceksiniz *(buralar kırmızıya gelince, yeni inşaatlar sizi bekliyor, he he).* Annual, kabaca: Budget ise, detaylı bir rapor verecektir size.

Kablo ve boru döşerken **SHIFT'e** basılı tutarak Deluxe Paint'teki gibi tek yöne döşeme yapabilirsiniz. Dikkat edin, insanlarınız aç kalmasın; oyun üsteki insanların hepsinin ölmesi ile bitiyor. Oyun, başka programlarla çalışıyor ve ***Amiga*** **3000** sahiplerine de hitap ediyor. Su bulmadan fazla genişlemeyin, zira insanlar arttıkça suya olan ihtiyacınız artacaktır. Grevler genelde yerleşim birimlerinin çok kalabalık olduğu durumlardaki gibi zor şartlarda ortaya çıkıyor. Grevler bir süre sonra anlaşma ile sonuçlanıyor *(eğer o zaman kadar iflas etmezseniz ne mutlu size).* Ancak çalışma koşulları düzeltilmezse, kısa süre sonra yine grevler başlıyor.

Benden bu kadar. Bu oyun sadece, konusu ve seçenekleri için oynanır. Ancak grafikler, müzik ve en önemlisi hız, sizi rahatsız etmiyorsa da oynayabilirsiniz. Yoksa Amiga'vari şeyler istiyorsanız size **PORTS OF CALL, SIM CITY** veya **RAILROAD TYCOON** verelim.

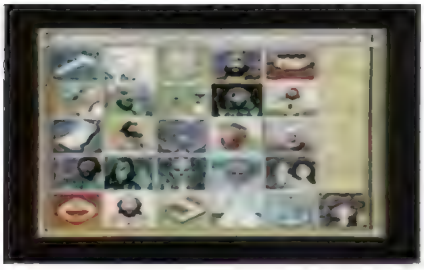
MINDSCAPE

1 Mbyte / Tek Disket

GRAFİK	% 70
SES	% 55
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	% 70

KING'S BOUNTY

New World Computing oyun piyasasında iddialı firmalardan bir tanesi. Çıkardığı güzel oyunlarla dikkat çeken firma, bu ay da oldukça değişik bir oyunla yine karşımızda. Bu değişik oyunun adı **KING'S BOUNTY.** Konusuda bir hayli ilginç. Belirli bir süre içinde size verilen krallığı kurtarma görevini yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Aslında oyunun animasyon ve efekt özelliği pek yok. Ama yine de araştırmaya dayalı bir oyun olduğundan dikkat çekebiliyor. Oyunu ilk yüklediğinizde önünüze dörtlü bir karakter çıkacaktır. Bunlardan birini seçtiğinizde oyunun sonuna kadar bu savaşçıyla birlikte mücadele edeceksiniz. Oyunun PULL-DOWN menüleride mevcut. Seçiminizi yapmak için, GAME bölümünden, LOAD'ı seçmeniz yeterli olacaktır. Kısa bir yüklemeden sonra, bu dört savaşçının isimlerini göreceksiniz. Listedeki yukarıdan aşağı isim sırası, resimdeki soldan sağa savaşçı sırasının karşılığı olarak ha-



zırlanmış. Seçiminizi yaptıktan sonra direk olarak oyuna giriyorsunuz. Atınızın hemen yanındaki ok, gideceğiniz yönü gösteriyor. Biraz ilerlediğiniz de bir at arabasına rastlayacaksınız. Bunun içine girin ve maddi imkanınız dahilinde sizden o an için istenileni yapmaya çalışın. Daha sonra aynı şekilde bir kuyu göreceksiniz. Bunun içinde de size yardım edecek çeşitli şeyler var. Daha sonra önünüze bir şövalye çıkacaktır. Hemen sonrasında bu şövalye ile savaşmak isteyip istemediğiniz sorulacaktır. Sizin yerinizde olsaydım mecbur kalmadıkça savaşmazdım. Çünkü deniz kıyısına doğru indiğinizde bir gemiye binip denize açılacaksınız. O yüzden oyunu gereksiz yere riske sokmak anlamsız olur. Gemiye bindikten sonra mümkün olduğunca kıyıdan gidin. Hazine sandıkları gördüğünüzde hemen inip alın. Bunların içinde sizin için önemli olan altınlar saklı. Daha sonra yine şövalyeye rastlayacaksınız. Artık savaşmaktan başka bir çareniz kalmadıysa dövüşmeyi kabul edin. Karakterlerin altındaki sayılar kalan güçleri ifade etmekte. Adamınız sağlamsa, rakiplerine karşı dayanma güçleri de bir hayli yüksek oluyor. PULL-DOWN menülerinden oyunun gidişatını ilgilendiren bilgiler alabilirsiniz. Araştırmalar için harcanacak gün sayısı, ilk önce size yazılacaktır. Eğer yeteri kadar zamanınız varsa, bu tür araştırmaları yapın. Şayet yoksa, boşuboşuna zamanınızı harcamayın. Rakiplerinizle yaptığınız mücadeleleri kazandığınızda size savaş ganimeti olarak altın bırakılmakta. Bu da sizin gücünüzü arttıran bir etken olarak oyuna dahil edilmekte.

KING'S BOUNTY değişik ve zevkli bir oyun. Canınız aynı tür oyunları oynamaktan sıkıldıysa tam size göre bir yapım. Hepinize mutlu bir ay diliyorum.

512 Kbyte/Tek Disket

GRAFİK	% 75
SES	% 70
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	% 85

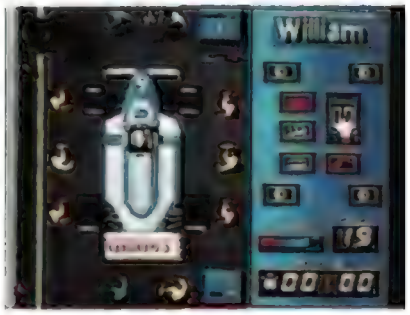
FORMULA 1
GRAND PRIX CIRCUITS

GÖKMEN BAYIN

Bu güne kadar yüzlerce araba yarışını konu alan oyun yapıldı. Her bilgisayarın oyun literatüründe sayılamayacak kadar bu türden oyun var. Arcade makinalarının da baş tacı olan araba yarışlarından *(oyuncular arasında rağbet gördüğünden olsa gerek)* bir türlü vazgeçilemiyor. Daha geçtiğimiz ay Süper Cars'ı büyük bir zevkle oynamıştık. Onun heyecanını üzerimizden daha atmamıştık ki, bir yenisi elimize geçti. F1 **GP CIRCUITS..**

Formula 1 yarışlarını bilmeyeniniz yoktur herhalde. Yılın belli dönemlerinde yapılan bu yarışlar, binlerce kişinin ilgisini çekmekte. Son derece pahalı arabaların yarıştığı bu ortamda, pilotlar birbirlerini geçebilmek için ellerinden gelen her şeyi yaparlar. F1 GP *(FORMULA 1 GRAND PRIX'in kısaltılmış hali)* de bu yarışları konu alan oyunların yeni bir versiyonu. Oyunda Ferrari, William, Mc Loren ve Levhouse gibi dünyaca ünlü araba markaları, başarıyla kullanılmış. Oyuna girdiğinizde ilk önce, bu dört arabadan birini seçmek zorundasınız. Seçiminize göre arabanın genel özellikleri ekrana resimler halinde gelecektir. Daha sonra

yarışmak istediğiniz takımın ülkesini belirleyeceksiniz. Avusturya, İngiltere, Brezilya, İtalya, Fransa, İspanya ve Almanya'nın bulunduğu bu takımlardan birini seçin. Hemen sonrasında seçiminizi, bu sefer arabayı kullanacak olan pilot için yapmanız gerekecek. Dünyaca ünlü Alan Prost'tan, Gerard'a kadar olan isimler burada kullanılmış. Tabii ki bunların içinde en deneyimli pilot gerçektende olduğu gibi Alan Prost. Pilotun adının yazıldığı yere dilerseniz kendi adınızıda girebilirsiniz. Ya da isterseniz kagıdın altına gelip imza atarak direk oyuna geçebilirsiniz. Oyunda ilk önce pisti tanımak amacıyla zamana karşı bir deneme turu atacaksınız. Yolların durumunu işaret eden bir ok, oyun boyunca size yardımcı olacaktır. Turun sonunda photo finish yardımıyla dereceniz belirlenecektir. Daha sonra esas yarışmalara girmek için hazırlık yapacaksınız. Bu yarışmalarda sizi zorlayacak güçlü rakiplerle karşılaşacaksınız. Yeşil ışık yanar yanmaz startı alın ve arabanızı ilk etapta **LO** ile kaldırın. 160 km. hıza ulaşınca **FIRE'a** basarak vitesinizi **HI'a** alın. Bu konumdayken arabanızın durumuna göre 304 km.'lik bir hıza ulaşabilirsiniz. Rakipleriniz daima sizin peşinizde olacaktır. Onları geçmek istediğinizde size çarparak yol vermemeleri biraz sabrınızı zorlayacak. Bunun için en kolay yol, uygun anı beklemek olacaktır. Düz bir yola geldiğinizde yolun köşesine doğru çekilip atak yaparsanız, rakibinizi kolaylıkla geçebilirsiniz. Bu olayı çapraz yollarda yapmak biraz güç oluyor. Eğer hızınız 160 km.nin altına düşerse, vitesinizi hemen küçültün ve gerekli olan hıza ulaşıncaya kadarda arttırmayın. Gösterge tablonuzda hızınızı, yakıtınızı ve zamanınızı gösteren dereceler var. Bunun yanında alttaki küçük kutucuklarda arabanızın lastik, kaporta, akü ve benzin gibi önemli parçalarının durumunu göstermekte. Oyun esnasında bunlardan biri yanıp sönerse tehlike var demektir. Böyle bir durum olduğunda en yakın **PIT SıOP'a** girmeniz gerekiyor. Sağ üst köşeden buraya yaklaşmakta olduğunuzuda öğrenebilirsiniz. **PIT** STOP'dan gerekli olan değişiklikleri orada bekleyen yardımcılarınızla birlikte gerçekleştirin. Yaptığınız değişiklikleri tamamladıktan sonra **GO** deyip tekrar oyuna geri dönebilirsiniz. Eğer değişiklik isteyen bir yerde bunu gerçekleştirmezseniz arabanızın hızı yavaş yavaş düşecek ve en nihayet yarış dışı kalacaksınız. Daha sonra bu olayı günün gazetesinden de öğrenebilirsiniz. Yaptığınız dereceyi diğer rakiplerinizle birlikte değerlendirme tablosunda görmenizde mümkün. Birinci bölüm olan **U.S.A. Road** ı geçebilmek için sıralamada ilk beşe girmeniz gerekiyor. İlk beşe girdikten sonra önünüze dört seçenek gelecektir. Bunlardan lastiklerin dayanıklılığını, motorun gücünü, arabanın hızını ayarlayabilirsiniz. Elinizdeki paranın durumuna göre seçtiğiniz seçenekten ilgili aracı alabilirsiniz. Oyunun ilerisini düşünerek paranızın çoğunu buraya yatırmayın. İlk olarak hızı seçerseniz sizin için daha avantajlı olacaktır, ikinci bölümde Brezilya pistinde yarışacaksınız. Bu pistin yollarının ilk bölüme göre daha zor ve dönemeçli olduğunu göreceksiniz. Bu bölümün sonunda da ilk bölümde olduğu gibi sıralamaya girmeniz gerekiyor. Aynı seçenekleri burada da görmeniz mümkün. Brezilya'dan sonra Monte Carlo ve San Marino pistlerine geleceksiniz. Oyunun sonunda başarılı olmuşsanız gazeteler sizden övgü ile bahsedecektir.



F1 **GP** güzel bir araba yarışı. Bu türün içinde haklı yerini alacağını tahmin ediyorum. Grafik ve seslerdeki başarı da bunun bir kanıtı. Zevkle oynanacak olduğuna inandığım F1 **GP'de** hepinize başarılar..

SES	% 70
GRAFİK	% 70
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	% 75

FAST EDDIE'S

GÖKMEN BAYIN

Dört yanı kapalı bir masa üzerinde sopalarla oynanan oyunu biliyor musunuz? Masanın üstü yeşil çuha ile kaplı ve çevresi kauçuk bantlarla çevrili. Hatta bu oyun fildişi ya da plastikten yapılan toplarla oynanıyor. Bir çok çeşiti var ve hepsi de birbirinden zevkli.Bu oyunun adını hemen ilk cümleden bulmuşsunuzdur. Konumuz çoğumuzda bir hastalık olan **BİLARDO** oyunu..

Bir spor olup olmadığı hala tartışılan ve günümüzde salonları dolup taşıran Bilardo, bir hayli eski bir oyun..Ülkemizde üç toplu şekli yaygın olan bu oyunun, Amerikan türü özellikle Avrupa'da büyük rağbet görmekte. Hatta öylesine yaygın olarak oynanan bir oyun ki özel turnuvalar düzenlenip şampiyonlar belirleniyor. Bu işi profesyonel olarak yapanlar, özel showlarla televizyon programlarına çıkıyorlar. Istaka (topa vurulan sopanın adı) hakimiyetleri öylesine güçlü ki, topa falso verdirip bantlardan (masa kenarlarına verilen ad) aynı anda dört beş topa vurabiliyor ya da topu zıplatıp geri çektikten sonra, diğerlerine sırayla vurabiliyorlar. Kısacası bu işin uzmanlarını seyretmek insana bilardoyu oynama arzusu veriyor. Eğer evinizde Amiga gibi harika bir bilgisayarınız varsa ve salonlarda masalar için sıra beklemek istemiyorsanız, işte size bir fırsat; hem de mükemmel bir fırsat. Bugüne kadar yapılanların çoğu, Amerikan bilardosu şeklindeydi. Pool 3D gibi üç boyutluların yanında, sadece yanlardan görebildiğiniz bilardo oyunlarını çoğunuz görmüşsünüzdür. Farkındaysanız tek bir masa kullanılıyordu. Bu masa üstünde çeşitli oyun tarzlarını deneyebiliyordunuz. Ama FAST EDDIE'S'i görünce, tam onlamıyla ağzımız açık kaldı. Çünkü tek diskete böyle bir oyunun sığdırılması çok zordu. Oyunun en büyük özelliği, diğerlerindeki gibi tek bir masanın olmaması. Tam dört ayrı masada müca'dele etme imkanınız var. Doğrusu ben bugüne kadar üç top bilardoyu bilgisayarda oynamamıştım. Ama şimdi deliler gibi bilgisayarla ya da bu işi bilenlerle kapışma imkanım var. Üstelik grafik olarak da insanı tatmin eden bir oyun olması, oyun daha da çekici hale getirmiş.

Oyun yüklendikten sonra, kendinizi bir barda göreceksiniz ve size şifre sorulacak. Oyun kırık versiyon olduğu için ne yazarsanız yazın, oyuna girebiliyorsunuz. En soldaki kapıdan çıkmaya çalışırsanız, oyundan tamamen ayrılmış olursunuz. Barın hemen sağında duvara takılı duran ıstakaları göreceksiniz. Buradan kaç tane sopa alırsanız o kadar oyuncuyla oyuna girmeniz mümkün. Hemen sopaların sağında ise, bir oyun makinası var. Evet yanlış tahmin etmediniz. Burayı kliklerseniz, esas oyunla hiçbir ilgisi olmayan bir oyun göreceksiniz. Yani sizin anlayacağınız, gerçekçiliğin tam olması için herşey düşünülmüş. Bu oyunda, yukarıdan inen çizgileri kırmızı elipslerle durdurmaya çalışıyorsunuz. Aşağıdaki küpleri korumak esas amacınız. Bu arada **PULL-DOWN** menüler de size yardımcı oluyor. **FREEZE** oyunu dondurmaya yarıyor. **RESUME** ile tekrar oyuna dönebilirsiniz. **NEW** ile yeni oyun başlatabilirken, **QUIT** ile bara tekrar geri dönebilirsiniz. Bardaki ıstakaların solunda bir müzik kutusu göreceksiniz. **ON-OFF** yardımıyla müziği açıp kapayabilirsiniz. Dilerseniz şimdi masaların özelliklerine gelelim.

En soldaki masa, Amerikan bilardosu için hazırlanmış. Burada, 15 tane topu masa üstündeki 6 deliğe sokmanız gerekiyor. Oyuna başlarken topu istediğiniz yere koyup atışı oradan yapabilirsiniz. İsterseniz PULL-DOWN'dan top sayışımda değiştirebilirsiniz. Bunun için **NEW'e** gelmeniz yeterli. 15 topla oynandığı gibi, top sayısını 7, 8 ya da 9a düşürebilirsiniz. Ayrıca buradaki seçenekler yardımıyla bilgisayarın gösterdiği çukurlara atmak zorunda olduğunuz oyunlara da geçebilirsiniz. Hazır NEW'den bahsetmişken diğer masalardan önce PULL-DOWN menülerinin tümüne bir göz atalım. Çünkü bu menüler diğer masalar için de geçerli. **GAME** bölümünden ilk olarak **ABOUT** ile oyun hakkında bilgi alabilirsiniz. Hemen sonrasında demin de bahsettiğim, yeni oyun başlatmaya yarayan **NEW** var. **HELP** o anki oyunun kuralları hakkında bilgi vermeye yarar. **QUIT** ile masaların olduğu yere tekrar dönmeniz mümkün.

SHOT kısmı, oyunun en güzel yerlerinden. **REPLAY'i** seçtiğinizde, ekranın altında kırmızı bir satır çıktığını göreceksiniz. Buradan son vurduğunuz atışı geri alabilir, yavaşlatabilir, dondurabilir ve hatta kaydedebilirsiniz. Eğer muhteşem bir vuruş yaptıysanız, buradan istediğiniz her türlü şeyi yapabilirsiniz. Buranın kullanımı, aynen müzik setlerindeki tuşların işleyişi gibi. O yüzden üstünde fazla durmuyorum.

SAVE oyunu kaydetmeye, **LOAD** yüklemeye, **DELETE** ise silmeye yarar. Eğer son yaptığınız atışı beğenmediyseniz **UNDO** ile bunu yenilemeniz mümkün. **CREATE** ile deliğe attığınız bir topu, numarasına göre geri çağırıp masa üstünde istediğiniz

bir yere koyabilirsiniz.

OPTIONS'ta ise genel özellikleri belirlemeniz mümkün. Burada ilk olarak TABLE SPEED i göreceksiniz. Burası beş ayrı masaya bölünmüş. Bunlar çok yavaş, yavaş, normal, hızlı ve çok hızlı şeklinde. Random ile masa seçimi oyun esnasında şansa bırakılıyor. Gerçekten de, normal bilardo masalarının kendilerine göre özellikleri var. Yani burada hiçbir abartı yapılmamış. Tam aksine böyle bir oyuna bu özellik katılmasaydı, büyük bir eksiklik olurdu. TABLE COLOR'dan masanın rengini yeşil, kırmızı, sarı, kahverengi ya da siyah olarak değiştirebilirsiniz. EDIT PLAYERS ile oyuncuların isimlerini girebilirsiniz. Bunun için, oyunun başında alacağınız ıstaka sayısının önemi büyük. Amiga'yı Human yaptığınızda, isim girebilirsiniz. SKİLL'den ise oyuncunun özelliklerini belirlemeniz gerekiyor. Oyunu az biliyorsanız, NOVICE ile başlayın. Biraz iyiyseniz, EXPERT'i, kendinize çok güveniyorsanız LEGEND i deneyin. Expert ile oynadığınızda, topa vurma süreniz 30 saniye ile kısıtlı. Legend ile, bu süre 10 saniyeye iniyor. Novice'de ise süre sorunu yok. Bu özellikleri düşünürek seçiminizi yapın. Daha sonra oyun içinde zor anlar yaşayabilirsiniz. BALL MAKEUP'dan, oyunu oynayacağınız topların özelliklerini belirliyorsunuz. Üç ayrı top göreceksiniz. Üçünün de masa üstünde hareketleri birbirinden çok farklı. Sizin yerinizde olsam, IVORY ile oynardım. Bu top bence en iyi olanı. Ama siz yine de diğerlerini de denemeyi ihmal etmeyin. SAVE OPTIONS ile, yaptığınız tüm ayarlamaları bir dahaki oyunda tekrar yapmamanız için kaydedebiliyorsunuz. Ayrıca PREFERENCE'tan topların numaralarını, ıstakanın doğrultusunu ve masanın öbür taraftan görünüşünü alabilirsiniz. Şimdi isterseniz tekrar masalara dönelim.

Ortada gördüğünüz sekizgen masanın adı, BUMPER POOL. Masanın üstündeki kahverengi yuvarlaklar, engel olarak konmuş. Sizin de gördüğünüz gibi, masada karşılıklı duran beşer tane top var. Burada sizin amacınız renklerinizi karşı taraftaki

deliğe sokmak. Engeller yardımıyla bu oldukça zorlaşıyor. Eğer yanlışlıkla kendi topunuzu kendi çukurunuza sokarsanız, rakip toplardan biri girmiş olarak sayılıyor ve sizin topunuz da masanın tam ortasına geri dönüyor. Tabii aynı şeyler rakip toplar için de geçerli. Toplarınızın sayısı üçe indiğinde, mouse'u aşağı-yukarı hareket ettirerek istediğiniz topa vurabilirsiniz.

En üstteki masanın adı, SNOKER. Bu oldukça değişik bir Bilardo türü. Burada oyuna, kırmızı topu sokarak başlamanız gerekiyor. Yani bir tane kırmızı sokmadan yeşil, mavi, sarı, pembe ve siyah topları sokmanız mümkün değil. Puan almanız için, ancak bir kırmızı soktuktan sonra bu toplardan birine atış yapabilirsiniz. Aksini yaptığınız takdirde elinize birşey geçmiyor. Kırmızıdan sonra attığınız toplar geri gelecektir. - Siz bu topların sadece puanlarını alıyorsunuz. Kırmızıların değeri 1 puan. Diğerleri ise 2 ila 7 puan arsında değişiyor. Oyun, toplar bittiğinde sona eriyor.

En sağdaki masanın adı ise BILLIARDS, ya da bizde bilinen adıyla 3 top Bilardo. Buradaki amacınız, topunuzu diğer iki topa vurdurmak. Farkındaysanız iki beyaz toptan biri kırmızı noktalı. Bunlardan biri sizin topunuz olacak. Her iki oyuncunun da amacı, yukarda da yazdığım gibi, hem rakip topa, hem de kırmızı topa vurmak. Bu yolla puan alabiliyorsunuz.

Topa vurmak için, mouse'un sol butonuna basın. Sağa ve sola çekerek ıstakanın yönünü belirleyin. Sola basık tutarak hızını ayarlayın. Hızı, ortadaki topun üstünde bulunan ve ufalıp büyüyen artıya göre yapa-, caksınız. Artı en büyük konumdayken bırakırsanız, topunuz son derece hızlı gider. Ona göre ayar yapmanız gerekiyor. Ayrıca topun neresine vuracağınızı da, yine ortadaki topun üstünden ayarlamanız mümkün. Vuruşu yaptıktan sonra, sağ butona basarsanız topu durdurabilirsiniz.

FAST EDDIE'S, mükemmel bir bilardo oyunu. Diğerlerine hiç benzemiyor. Grafikleri de oldukça başarılı. Yalnız bazı seçimlerde, topların aşırı şekilde hareket etmesi, biraz can sıkıyor. Ama bunu da yapacağınız ayarlamalarla düzeltmeniz mümkün. Bu oyunu bilardo hastaları kaçırırlarsa doğrusu çok yazık olacak. Hepinize iyi atışlar.

1 MB/TEK DİSKET

GRAFİK	:%85
SES	:%85
OYNANABİLİRLİK	: % 95
GENEL	: % 95

Battle Bound

GÖKMEN BAYIN

Güzel prenses kötü güçler tarafından esir alınır. Karanlığın güçleri nefretlerini birleştirmişlerdir. Tek amaçları büyük bir intikamın peşinden koşmaktır. Prenses de büyük bir karamsarlığa kapılmıştır İşte tam bu sırada büyük kahraman **CALUMN** kapıları kırarak içeriye girer, imkansızı başarır ve prensesi güçlü kollarıyla bağlı olduğu yerden kurtarır.

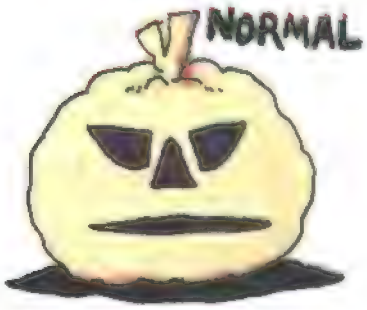
İşte **BATTLE BOUND'un** ana teması böyle başlıyor. Oyunu ilk oynayışımızda, oldukça iyi niyetli bir çalışma olduğunu anlamıştık. Daha oyunu demosunda, bu fikir kafamıza yerleşmişti.Çünkü yukarıda çok kısa olarak anlattığım olay bir kaç kareye çok iyi bir şekilde yansıtılmıştı.

Oyun bu türün klasikleri gibi sağa doğru ilerlenerek oynanıyor. Calumn koşarak başladığı oyun, giderek ağırlaşan bir tempoda sürdürüyor. Oyun boyunca size saldıran rakipleriniz oldukça kuvvetli. Diğer oyunlarda olduğu gibi bir, iki silah darbesiyle ölecek gibi değiller. Calumn'un tek silahı onun çok güvendiği baltası. Hasımlarının üstüne, hep bu silahıyla saldırıyor. Eğer mecbur kalırsa yakın döğüşte yumruklarını da kullanıyor. Sarı saçlı rakiplerinin öylesine süper güçleri var ki, bunları bir defada öldürmek imkansız. En azından üç defa peşpeşe öldürmeniz gerekiyor, ilk önce tamam öldürdüm deyip rahat hareket edebilirsiniz. Ama öldürdüğünüz adamın canlandığını gördüğünüzde, oldukça şaşırıyorsunuz. Bu rakipleriniz size üç yoldan saldırı düzenleyebilmece. Bunlardan ilk ikisi, size yakınken etkili olabiliyor. Bunlar rakiplerin yumruk ve baltaları. Üçüncüsünde ise saldırı bu sefer bir ok yardımıyla gerçekleşiyor. Böyle bir anda rakibinize pek yaklaşmayın. Size ateş ettiğinde merminin geçmesini beklemeniz lazım. Bunun için, joystick'inizi aşağı doğru çekmeniz yeterli olacaktır. Biraz daha ilerlediğinizde peşpeşe sıralanmış bataklıklara rastlayacaksınız. Bence oyunun en zor yeri burası. Çünkü bataklık olan kısımlar öylesine belirsiz ki, geldiğinizin bile farkına varmıyorsunuz. Hele oyunun heyecanına kendinizi

kaptırmışsanız, buraları fark etmek daha da güçleşiyor. Bu bataklıkları atlamak için joystick'i sağ çapraza itmeniz lazım. Buraları da geçtiğinizde, bu sefer canavar bitkilere rastlayacaksınız. Bunlar sağlı sollu yaprak atarak sizi yok etmeye çalışacaklardır. Bu esnada yukarıdan meteor yağmurunun başladığını göreceksiniz. Bunun hemen sonrasında Beast'i hatırlatan bazı manzaralarla karşılaşacaksınız. Bir ara öyle bir yere geliyorsunuz ki, ortalık bir anda karışıveriyor. Hangi biriyle uğraşacağınızı şaşırıyorsunuz. Sonlara doğru adamınız yolun sonuna gelecek ve o esnada sağanak şeklinde yağmur yağmaya başlayacak. Biraz beklediğinizde ekranın sağından oldukça değişik bir yaratığın çıktığın göreceksiniz. Hem suyun altından hem de üstünde ateş edebilmesi oldukça değişik bir olay. Bu arada vurduğunuz adamlardan çıkan kanlarında yerde kalması dikkatinizi çekmiştir umarım. Oyun boyunca gücünüzü yatay bir şekilde duran kırmızı çizgi belirleyecek.

BATTLE BOUND'un grafikleri orta düzeyde.Öyle fazla bir efekt özelliğinin de bulunmamasına rağmen yine de zevkle oynanacağınızı tahmin ediyorum.Siz bu oyunu en iyisi mi bir deneyin. Hepinize başarılar..

SES	% 60
GRAFİK	%'65
OYNANABİLİRLİK	% 70
GENEL	% 70



STORMBALL

GÖKMEN BAYIN

Merhaba sevgili arkadaşlar.. Geçtiğimiz ay ülkemize bir hayli yeni oyun geldi. Bunların çoğunu hâlâ sevilerek oynanan Shot Em-Up'lar oluşturdu. İçlerinden sadece birkaçı spor karşılaşmalarıyla ilgiliydi. Bildiğiniz gibi son zamanlarda spor oyunlarında gözle görülülür bir konu arayışı var. Artık klasik oyunların yerine hiç denenmemiş ve entresan oyunlar çıkarılmaya çalışılıyor Tabii ki bunların temelinde günümüzün sevilen sporla yatmakta. En güzel örneğini bir kaç ay önce piyasaya sürülen ve oldukça da sevilen Speedball'da gördük. Konusunu hemen hemen futbolun geneline dayandıran bu oyunun içeriği bir hayli zengindi. Birkaç yan unsurla temel futboldan ayırt edilmişti. Önümüzdeki aylarda kendisinden bir hayli söz ettirecek olan bir oyunu, bu ayki tanıtım listemize aldık. Oyunun adı: STORMBALL.. Oyun tam bir animasyon harikası. Bazı hareketlerin üç boyutlu tasvir edilmiş olması gerçekten çok etkileyici. Karşılıklı top atmanın ana konusunu oluşturması bize tenis karşılaşmalarını çağrıştırdı. Ama siz de oyunu gördüğünüzde uzaktan yakından hiç bir oyuna benzemediğini anlayacaksınız. İkili spor karşılaşmalarının yaygın olarak oynandığı bu günlerde, böyle bir oyunun çıkması bizleri bir hayli sevindirdi. Dilerseniz lafı fazla uzatmayalım ve hemen oyunun ana hatlarına şöyle bir göz atalım..

Disketiniz yüklemeye başladığınızda son derece güzel tasvir edilmiş bir şehrin görüntüsüne rastlayacaksınız. Burada maçları yapacağınız stadyumun üstten görünüşüyle metrolar ve uzay araçları hemen dikkatinizi çekecektir. Kodunuzu girdikten sonra stadın tam karşısına gelmiş olacaksınız. Burada sizinde gördüğünüz gibi oyunun dört ana menüsü mevcut. Dilerseniz en soldaki olan S.I.D.D. ile başlayalım. Burayı seçtiğinizde karşılaşmaları SIDD adı verilen bir robotla yapacaksınız. Robotun özelliklerini buradan ayarlamanız mümkün. STRENGHT'ten dayanma gücünü, SPEED'ten topu atış ve topa hamle hızını, ACCUARY'den ise kararlılığını ayarlayabilirsiniz. Oyuna alışma derecesine göre bu ayarlamaları oyundan yaparsanız daha da fazla zevk alabilirsiniz. Alttaki üçlüden PITCH'i seçtiğinizde saha seçimini yapabilirsiniz. Attı ve eksileri kullanarak istediğiniz sahanın seçimini yapmanız mümkün. PLAY dediğinizde yaptığınız düzenlemeler esas alınarak direk oyuna girebilirsiniz. EXIT sizi ana meniye geri döndürecektir. VS yazılı bölümü seçtiğinizde PLAYER 2'nin kontrol tablosunu göreceksiniz. İlk önce NEW ile hangi porttan oynayacağınızı seçin. Yine PITCH ile saha seçimi yaparken PLAY ile oyuna girebilirsiniz. Sol-

daki rakamlar seçtiğiniz sahanın numarasını görebilirsiniz. Ana menüden OPTIONS'u seçtiğinizde altı ana bölüm göreceksiniz. CHANGE KEYS oyunu klavye ile oynarken hangi tuşları kullanacağınızı belirtmeye yarar. QUARTER'dan kaç devreli oynayacağınızı,TIME OUT'tan zamanınızı ayarlayabilirsiniz. PLAYER 1'den ise oyunu nereden *(Joystick-klavye)* oynayacağınızı seçebilirsiniz. PITCH EDITOR yardımıyla oyunun geneline etki edenilen değişiklikleri gerçekleştirmeniz mümkün.Bu bölümden EDIT dediğinizde, seçtiğiniz saha üstündeki düzenlemeleri yapabilirsiniz. Oyun içinde alabileceğiniz 10 ila 300 arasındaki puanlarla, size avantaj getiren bölgeleri seçip istediğiniz yere koyabilirsiniz.

Cursor'lar yardımıyla bu seçeneklerin yerlerine değiştirebilirsiniz. Saha içinde yaptığınız değişiklikler simetri olarak aynen diğer sahaya yansıyacaktır. SAVE kısmın dan yaptığınız değişiklikleri kaydederken LOAD kısmından bunları yükleyebilirsiniz. Seçim yaptığınız yerden ESC tuşu yardımıyla çıkabilirsiniz.

Üzerinde dolar işareti olan son kısmı seçtiğinizde, karşınıza 11 tane resim gelecektir. İlk önce adınızı girip bu 11 kişiden biri olacaksınız. Bilgisayar genelde sol alttaki karakteri size veriyor. Seçtiğiniz adamların yasalarından kazandıkları başarılara kadar her türlü bilgiyi buradan alabiliyorsunuz. PLAY dediğinizde kısa bir yüklemenin ardından bir menejer göreceksiniz. Cebinden bir kağıt çıkararak adamın sizinle maç yapıp yapamayacağını söylüyor. Eğer oynayabileceğiniz birini bulursanız hemen karşılaşmalara geçiliyor. Bu bölümde maç yaparsanız SIDD de olduğu gibi karşılaşmayı tek bir ekranda görebilirsiniz. Eğer VS yazılı yerden maça başlarsanız ekranın ikiye ayrıldığını göreceksiniz. Buradaki kamera sizi hem önden, hem de arkadan görüntüleyecektir.

Ekranın üstündeki ok size topun nerede olduğunu göstermekte. Topu attığınız ya da kovaladığınızda bu okun yardımını göreceksiniz. Attığınız top sahanın çeşitli yerlerine gizlenmiş olan puanları toplayacaktır. Bu puanlar, Player yazan bölümdeki hanelerden beyaz olanın hesabına geçirilecektir. Toplanan puanları da ekranın ortasında görebilirsiniz. Oyun sahası içinde çubuk gibi yatay bir çizgi, sizin topu kullanma sürenizi göstermekte. Bu çizgi tükendiğinde hakem TIME OUT diye bağıracaktır.En soldaki ışıklar ise 'JUARTER'ları göstermekte. Devre aralarında istediğiniz taktirde o ana kadar yaptığınız maçın bir değerlendirmesini alabilirsiniz. Burada aldığınız puanlardan yaptığınız foullere kadar her şeyi bir rapor halinde size bildiriliyor. Ayrıca oyunu oynarken saha içinde çeşitli levhalar göreceksiniz. Bunların üstüne topu atarak, parçalamaya çalışın. Bazen x2 yazısını göreceksiniz. Bu anda, puanınız ikiye katlanarak hanenize işlenecektir.

Oyunun uçan bir kay kay'da oynanıyormuş hissiniz verilmesi bize Back To The Future'u anımsattı. Oyunun hemen başında oynayacağınız sahanın tanıtımı gerçekten çok iyi düşünülmüş. Oyunun müziği ise, son derece başarılı. Aynı şeyi, oyunun grafikleri ve oynanabilirliği için de söyleyebiliriz. Belki de çok ileri bir tarihte oynanabilecek böyle bir oyunu günümüzde oynamak son derece zevkli bir olay. Böyle zevkli ve güzel bir oyunu hiçbirinizin kaçırmayacağınızı tahmin ediyorum. Gelecek aya kadar hepiniz hoşçakalın..

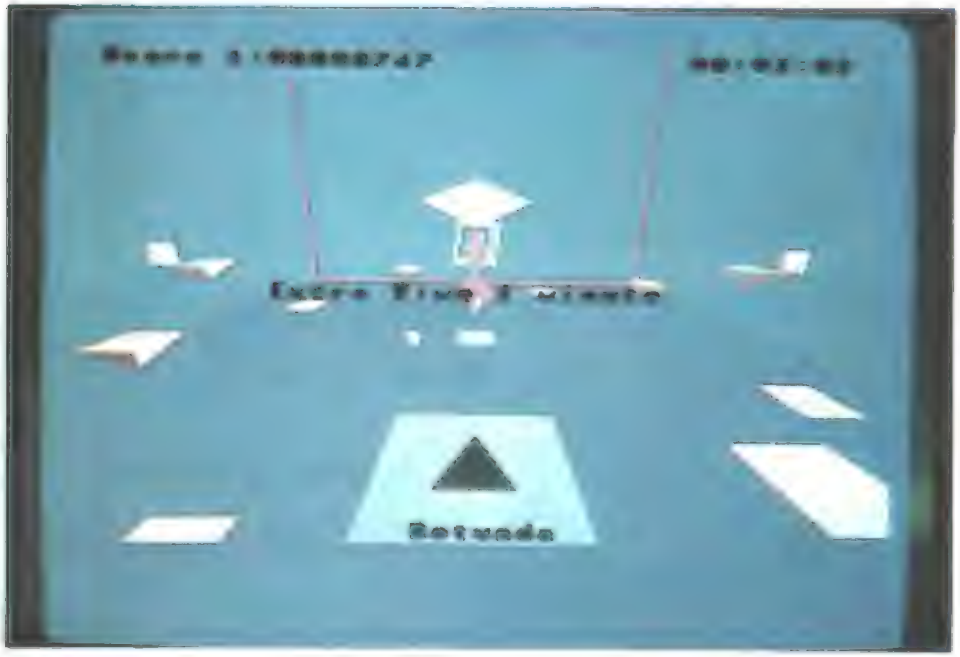
GRAFİK	% 75
SES	%80
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	% 80

ALPHA WAVES

GÖKMEN BAYIN

Bunalım ve stres yaratan oyunlardan hoşlanan arkadaşların gözleri aydın diyoruz. Elimizde bu ay tam onlar için hazırlanan bir oyun var. Adı **ALPHA WAVES..** Tam bir sabır oyunu. Aslında göz ayarı çok iyi olanların mükemmel oynayabilecekleri bir oyun bu. Çünkü ayar isteyen olay, oyunun başrolündeki geminin kendisiyle gölgesi arasında. **INFOGRAMES** çok güzel bir düşünceyle hazırlamış bu oyunu. Eğer 3 boyuttan hoşlanıyorsanız ve başınızın dönmeyeceğine inanıyorsanız sıkı durun..

Oyunun amacı aslında çok basit. Büyükçe bir prizmanın içine basamaklar konmuş. Oyun tamamen bu prizmanın içinde geçiyor. Bu prizmanın yan duvarlarına dışarıya açılan çeşitli pencereler açılmış. Oyundaki temel amaç, bu pencerelerden dışarı çıkmak. Ama bu görüldüğü kadar kolay değil. Hatta oldukça zor. İşte burada sabrınızın son derece sağlam olması gerekiyor. Basamaklar zeminden başlayarak en üst noktaya kadar çeşitli renklerde sıralanmış. Siz geminizle birlikte, bu basamaklardan zıplayarak, pencereye ulaşmaya gayret edeceksiniz. Bunun da tek yolu geminizin gölgenizi çok iyi bir şekilde takip etmekten



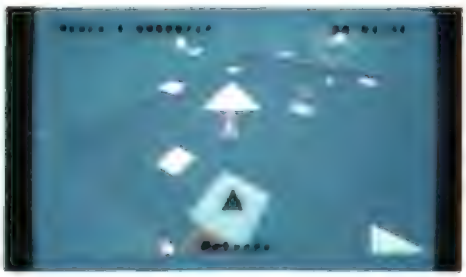
geçiyor. Aksi halde kendinizi ayarlayamıyorsunuz ve en alta kadar düşebiliyorsunuz. O yüzden oyunu çok iyi takip etmek gerekiyor. Bir basamakta yeteri kadar ivme kazandıktan sonra bir diğerine geçmek için hazır olmalısınız. Tam en üst noktaya geldiğinizde **FİRE** yardımıyla geminizi ileriye doğru itin. Geminizin arkasında kırmızı bir ışık yanacaktır. Bu sizin ileriye gittiğinizi gösterecektir. Bütün basamakları geçtiğinizde pencereye ulaşacaksınız. Buraya geldiğinizde pencere açılacak ve içeriye girmiş olacaksınız. Şimdi de oyunun menülerine gelelim.

Oyunu yükledikten sonra önünüze ilk olarak dil seçimi gelecektir. Daha sonra **GAME, DEMO** ve QUIT'ten oluşan üçlü bir tablo göreceksiniz. **QUIT** ile bilgisayarınızı resetleyebilirsiniz. **DEMO** oyunu konusu hakkında çok kısa olarak bilgi vermeye yarar. **GAME** ı seçtiğiniz zaman önünüze dörtlü bir seçenek çıkacaktır. Bunlar sırasıyla:

ACTION MODE: Bu bölümü seçtiğinizde, ilk önce oyunu kaç kişiyle oynayacağınızı belirlemeniz gerekiyor. İki kişiyle oynayacaksanız ekranın ortadan ikiye ayrıldığını göreceksiniz. Daha sonra oyunun ilk bölümü olan Welcome'i oynayacaksınız. Oyun başlar başlamaz ileriye doğru bir çıkış yapmanız sizin lehinize olur. Çünkü en üst basamaklar tam oyuna başladığınız yerin doğrultusunda.

EMOTION MODE: Bu modu seçtiğinizde önünüze Energize, Relax, Adapt, Awaken, Develop, Stimulate, Motivate, Concentrate, Stamina, Oriantate, Meditate ve Dream'den oluşan toplam 12 seçenek çıkacaktır. Bunların herbirinde oyun içi basamak sıralaması değişik. Kimin de son derece dağınık dizilmişken kiminde tam bir merdiven şekli verilmiş.

TOP SCORES: O anda ki en yüksek skorları ekrana yansıtmaya yarar.



LOAD A GAME: Varsa disketinizdeki özel oyunlarınız yükler.

Oyunu esnasında **ESC** tuşuna basarsanız sarı bir ekran karşınıza çıkacaktır. Buradan **MAP** ile o anki konumunuzu bulabilirsiniz. **SAVE GAME** ile oyunu kaydedebilirsiniz. **OPTIONS** ile müziği açıp kapayabilir ; oyunu hangi porttan oynayacağınızı seçebilir ve geminizin hızını ayarlayabilirsiniz. **DISPLAY OPTIONStan** ise kameranın hangi açılardan çekim yapmasını ve hasıl çekmesini ayarlayabilirsiniz. Menülerden çıkmak için **ESC** tuşunu kullanabilirsiniz. Oyunun sağ köşesinde zamanınızın olduğunu unutmayın. Ters bir harekette bulunursanız geminiz patlayabiliyor.

Eğer başınızın dönmeyeceğine ve sinirden joystiğinize bir zarar vermeyeceğinize inanıyorsanız **ALPHA WAVES** tarn size göre bir oyun demektir. Hepinize iyi zıplamalar..

512 K-TEK DİSKET

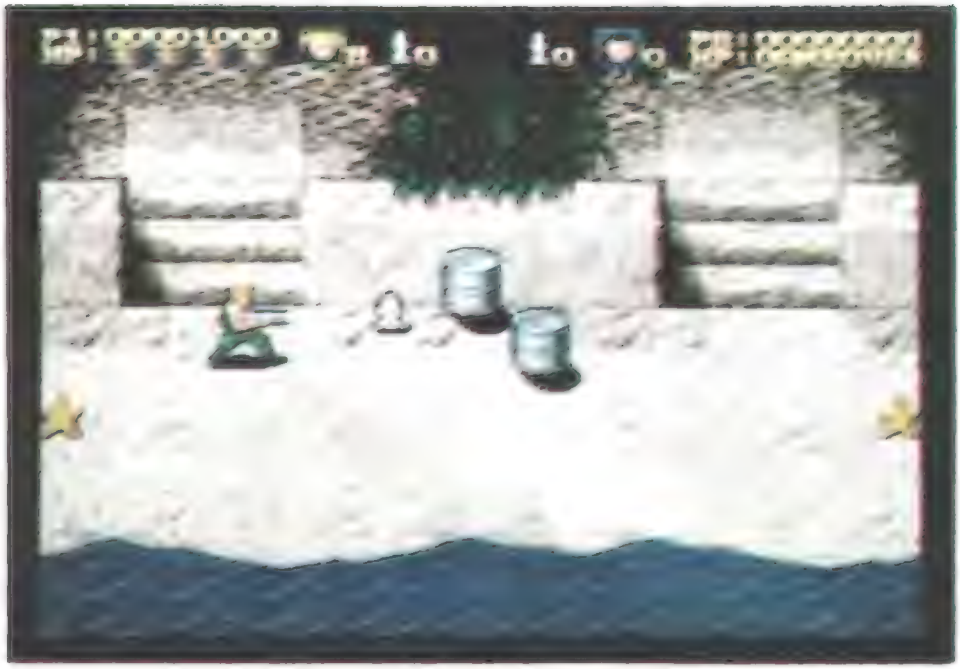
GRAFİK	% 85
SES	% 65
OYNANABİLİRLİK	% 99
GENEL	% 90

WAR ZONE

TUNÇ DİNDAŞ

Commodore 64 bilgisayarı ülkemize daha yeni gelmişti. O zamanlar minik bilgisayarım Spectrum ile neşeli anlar yaşıyordum. Bir arkadaşımda o oyunu gördüm. Bir asker yukarıya doğru giderek düşman askerlerini vuruyordu. Attığı bombalar ile düşman savunmasını yok ediyordu. İşte bu efsane oyunun adı **COMMANDO!** Müzikleri ve grafikleri ile türünün ilk örneğiydi. Commodore 64'de en iyi ve klasik oyunlar arasına giren COMMANDO Amiga'da da yapıldı. Bir megabyte kart gerektiren oyun o eski oyunun tadını veremiyordu. Amiga'da benzeri oyunlar yapılmaya başlandı **NEWYORK WARRIORS** ve **DOGS OF WAR'** gibi oyunlardan sonra bu oyun yapıldı ve kısa bir süre sonra ülkemize geldi. Amacın ve ekran dizaynının aynı olduğu oyuna, bir çok yenilik eklenmiş. Şimdi oyunumuz **WAR ZONE'a** geçelim.

Önünüzdeki variller dikkatinizi çekecektir. Bu varilleri bazen vurduğunuzda size extra silahlar ve bombalar kazandırabiliyor. Bu varillerden sol taraftakileri vurunca smart bombalarına sahip olabilirsiniz. Bu bombaları kullandığınızda ekrandaki tüm düşmanlarınızı yok etmiş olursunuz. Biraz ilerledikten sonra ateş yağmuruna tutulu-

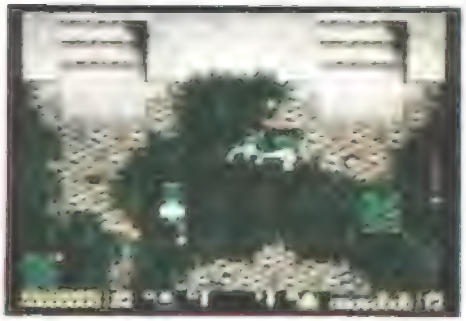


Geçen ay **CHUCK ROCK** ile adından sıkça söz ettiren **CORE DESIGN,** bu ay da adından sıkça söz ettireceğe benzer. COMMANDO tarzı oyununu çok iyi bir zamanda piyasa süren firma, iyi para kazandı. Oyunumuzun konusuda benzerleri gibi aynı. Düşman askerleri tarafından esir alınan askerleri ve düşman üslerini yok etmek için kiralanan iki askeri yönetiyoruz. İki diyorum çünkü oyunu iki kişi aynı anda oynayabiliyoruz. Zaten oyunun en iyi özelliklerinden birisi de bu. Ateş tuşuna basarak oyunumuza başlıyoruz.

yorsunuz. Düşmanları silahınızla yok edin. Bir direğe bağlanmış bir esirle karşılaşacaksınız. Bu esirleri vurmamaya çalışın. Çalışın diyorum diyorum, çünkü bazen kendinizi oyuna kaptırıp herşeyi vuruyorsunuz. Esirlere dokunarak onları kurtarmış olursunuz. Kurtulan esir size bazen yıldız ya da extra eşya bırakabiliyor. Bu eşyalar yerlerine göre çok önemli olduğu için esirleri kurtarmaya bakın. Topladığınız her yıldız size bin puan kazandırıyor.

Oyun esnasında üzerlerinde 'W' *(Weapon)* yazan kutulara rastlayacaksınız. Bu kutuları vurursanız değişik bir silah çıkacaktır. Kutuyu vurmakla kalmayıp bir de silahı almalısınız. Bu silahın bir limiti yok ama size bir düşman mermisi isabet edersе silahınızı kaybediyorsunuz. Bu sebepler elnizde extra silahınız varken kahramanlık yapmaya kalkmayın. Dikkatli olun.

Silah ve yıldızların yanı sıra üzerlerinde kırmızı haç ve 'P' harfi olan kutular var. Bunlar da enerji ve güç kazandırır.



Öteki oyunlardaki gibi kademe sonlarında dev bir düşmanla, yani level sonu guardiyan'ı ile karşılaşıyoruz. Bu guardiyan'ların yani sıra kademelerde tanklar, helikopterler ve öteki savaş araçlarıyla karşılaşmak mümkün. İlerlemeden önce karşılaştığınız düşmanı yok edip ilerleyin. Sakın unutmayın! Hareketli düşmanların yanı sıra sabit duran düşmanlar, yani makinalı tüfek yuvaları ve benzeri düşmanlar daha tehlikelidir.

Eğer arcade tarzı oyunları seviyorsanız ve bu tarz oyunları saklıyorsanız, bu oyunu sakın kaçırmayın. Tüm bu güzel özelliklerinin yanı sara oyuna bir de güzel grafikler eklenince herşey mükemmel oluyor. Daha ne duruyorsunuz? Haydi koşun bilgisayarcınıza. Mega başarılar!

CORE DESIGN
512Kbyte-Tek Disket

GRAFİK	% 80
SES/EFEKT	% 60
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	% 80

PROJECT 1

TUNÇ DİNDAŞ

Şimdi bu yazıyı okumaya başladınız. Rahat bir nefes alın ve arkanıza yaslanın. Şöyle eskileri bir düşünmeye başlayın. Dobışko ve Phoneix'den başka neyi hatırlıyorsunuz? Evet, evet sesinizi duyar gibi oluyorum. Bence gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan olan **RIVER RAID'i** hatırlıyorsunuz değil mi? İşte o oyunun ***AMIGA*** versiyonunu oynamak istiyorsanız, hiç zaman kaybetmeden bilgisayarcınıza gidip **PROJECT ONE'ı** alın. O eski **RIVER RAID** e çok benzemese de, onun havasını veriyor. Oyunu görünce çok şaşırdım. Bu oyunun *AMIGAda* yapılması beni çok mutlu etti. Bir an kendimi o eski minik makinaların başında hissettim.

Oyunumuz oldukça garip bir resimle başlıyor. İlk görünüşte oyunu polisiye falan zannediyorsunuz. Zaten adı da bu tür oyunlara uygun. Ama oyunumuz yükleninince bunun bir shoot'em up olduğunu görüyoruz. Bu kaliteli shoot'em up gözüktüğü kadar kolay değil. Oyunda temel amacınız, yukarıya doğru ilerleyip köprüleri ve düşmanları yok etmektir. Oyundaki düşmanları üç bölüme ayırabiliriz. Bunlar;

Karadaki düşmanlar: Tanklar ama özellikle köprünün üzerindeki tanklar. Bu tankları köprü ile beraber yok edersiniz, rahatlarsınız.

Denizdeki düşmanlar: Bu düşmanlardan bolca var. Tekneler ve mayınlar başı çekiyor. Ayrıca su üzerinde bulunan taşlara ve doğal etkenlere dikkat etmelisiniz.

Havadaki düşmanlar: Bu sınıftaki düşmanları uçaklar oluşturuyor. Özellikle ileri level'larda bu uçaklarla bolca karşılaşıyorsunuz.

Oyundaki en büyük özellik, benzinimizin bitmesi. Benzin durumumuzu, aşağıda ortada bulunan göstergeden öğreniyoruz. Zaten benzin seviyesi tehlikeli bir duruma gelirse, bilgisayar sesle uyarıyor. Benzininizi, üzerlerinde **'FUEL** yazan yerlere dokunarak çoğaltabilirsiniz. Yalnız dikkatli olmanız gereken bir olay var. Eğer joystick'inizi autofire'a alırsanız, yanlışlıkla bu nesneleri vurabilirsiniz. Onun için autofire'ı kullanmamaya çalışın. Eğer benzininiz dolu ise, bu nesneleri patlatarak fazladan puan alabilirsiniz. Ayrıca bize fazladan özellik kazandıran şekiller var. Bu şekilleri toplayarak gemimizi geliştirebilirsiniz. Bu şekiller arasında boşluk çubuğu ile çalışan smart bombaları, hızımızı arttıran extra motorlar mevcut.

Birinci kademede, yeşillik bir arazide savaşıyoruz. Özellikle denizde bulunan düşmanlar bizi ağır yenilgiye uğratıyorlar. Bir de sudan çıkan kayalara dikkat etmeniz gerekiyor. İkinci kademede, aracımız transform olup uzay gemisi halini alıyor. Bu seferki görevimiz, uzayda meteorların arasında geçiyor. Bu kademede, özellikle smart bombalarını çok iyi kullanın. Sakın bombaları boşa harcamayın. Üçüncü kademe, yine uzayda geçiyor. Ama bu sefer dev bir uzay gemisinin üzerinde savaşıyoruz. Bu kademe oldukça zor. Burada fazla ilerleyemedim. Her oyunda olduğu gibi, bu oyunda da kademe sonu yaratığı var. Zorlu bir savaş vereceğiniz bu yaratıklar için extra silah toplayın.

Level'lar arasında güzel grafikler görüyoruz. Ayrıca oyunun demo bölümü çalışan versiyonunda, basit ama şeker bir demo izliyoruz.

Oyunumuz genel açıdan oldukça iyi. Grafikleri süper olmasa da iyi sayılır. Müzikler için de aynı şeyi söylemeliyim. Ama oyunun oynanabilirliği çok iyi. Eğer eski günlerin hatırına bu oyunu oynamak istiyorsanız, kesinlikle alın. Ama shoot'em up'çı iseniz durmayın.

COMA SOFTWARE
512K- Tek disket

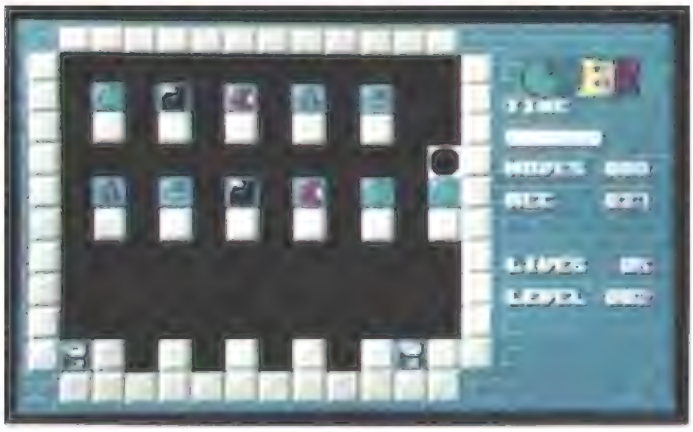
GRAFİK	%65
SES	%60
OYNANABİLİRLİK	%80
GENEL	%75

CUBICS

GÖKMEN BAYIN

Savaş oyunları, spor karşılaşmaları ya da araba yarışlarını konu alan oyunları yapmak o kadar zor bir şey değildir. Çünkü oyunun konusu zaten bellidir. Ya komando birliğinizle esir alınan arkadaşlarınızı kurtarmaya çalışırsınız yada büyük bir yarışta rakiplerinizi ekarte ederek, Finish'e ilk ulaşan olabilmek için çaba harcarsınız. İşte bu olay zeka oyunlarında böyle değil. Gerçek hayatta oynanan birkaç oyun hariç, bir çok zeka oyunu üretken bir düşüncenin sonucu. Milyonların sevgilisi haline gelen Tetris ya da Krymini'nin konusunu bulmak ve üretmek tamamen düşünme isteyen bir iş. Sizin de farkında olduğunuz gibi, piyasaya sürülen bir oyun tutuldu mu, konu olarak aynı, grafik ve ses olarak farklı, benzerleri hemen üretiliyor. Tetris örneğinde bunu çok aşık olarak gözledik. Birkaç ay önce **TAITO** firması genel çizgisinin dışına çıkarak çok güzel bir zeka-beceri karışımı bir oyun çıkarmıştı.Adı Puznic olan bu oyunu eminim çoğunuz zevkle oynamışsınızdır Konu olarak Puznic'in öncesinde çıkan Ra'yı hatırlatıyordu. Puznic o kadar sevildi ki, hemen peşinden yeni oyunumuz olan **CUBICS** piyasaya sürüldü. Puznic'i bilmeyen ya da hiç duymayan arkadaşlar için bir benzeri olan Cubics'in konusuna kısaca bir göz atalım.

Kayaların üstüne konulmuş çeşitli şekilleri yan yana getirerek yok etmeye çalışacaksınız. Bunu ekran üstünde sağa-sola ve yukarı-aşağı gidebilen karelerin yardımıyla gerçekleştireceksiniz. Aşağı düşürdüğünüz bir şeklin yukarı çıkması imkansız. O yüzden hareket ettireceğiniz taşı çok iyi seçmeniz gerekiyor. Zemin üstündeki taşları sağa-sola hareket ettirebilirsiniz. Bunu yapmak için karenizi o taşın üstüne getirip. Fire yardımıyla istediğiniz yere çekebilmeniz mümkün. Oyun 36 levelden meydana geliyor. Bundan sonrasını biraz-dan anlatacağım yolla siz ayarlayabilirsiniz.Oyunu zamana karşı oynamanız biraz telaş yapabilir. O yüzden zamanınızı çok iyi değerlendirmeniz gerekiyor. Her bölümün kendine özel bir süresi var. Ekranın sağındaki **MOVE** bölümünden kaç hareket yaptığınızı öğrenebilirsiniz. Eğer bir başarısız hareket yaparsanız, hemen **SPACE'e** basın. Ekranda **TRY AGAIN** yazısı çıkacak ve o bölümü tekrar baştan alacaksınız. Oyunun başına dönmek istiyorsanız **ESC** tuşunu kullanabilirsiniz. Zorlandığınız bölümleri biraz hile ile geçmek isterseniz, **CTRL** tuşunu kullanın. Ekranın değiştiğini göreceksiniz. Sağ tarafta **PLAY, TEST, LOAD, SAVE, CLEAR, LEVEL, TIME** ve **MAX LEVELden** oluşan bir sütun göreceksiniz. Eğer Board üstünde bir şeyler yapmak istiyorsanız, mouse yardımıyla istediğiniz taş seçimini sağ alt köşeden yapın ve dilediğiniz yere koyun. Sağ buton, yanlış koyduğunuz taşları silmeye yarar. İstediğiniz değişiklikleri yaptıktan sonra **PLAY** derseniz, birinci bölümden başlarsınız. Hangi level'da değişiklik yapmışsanız, ancak o levele geldiğinizde yaptığınız düzenlemeleri görebilirsiniz. **TEST** dediğinizde ise değişiklik yaptığınız bölümü oynamanız mümkün. Yanlış taşlar yerleştirdiyseniz burada hemen belli olur. **SAVE,** yaptığınız değişiklikleri diskete kaydetmeye yararken, **LOAD,** bunları yüklemeye yarar. **CLEAR** dediğinizde Board'ınız tamamen silinecek ve sıfırdan yerleştirme yapmak zorunda kalacaksınız. **LEVEL** kısmından ise hangi bölümde değişiklik yapmak istediğinizi seçebilirsiniz. Üst levelled oynamak için buradaki değeri arttırıp **TEST'e** klikleyin. Bunların yanında TIMEdan sürenizide arttırmayı ihmal etmeyin.Bütün bu işlemleri HELP'e bastıktan sonra **FONKSİYON** tuşlarıyla da yapabilirsiniz.



CUBICS son derece zevkli ve güzel bir zeka oyunu. İlersini düşünerek hareket etme zorunluluğunuz olduğundan, çok dikkatli olmanız gerekiyor. Müziği de son derece güzel olan bu oyun, bilgisayar karşısında zevkli dakikalar geçirmek isteyenlere birebir. Hepinize mutlu bir ay dileğiyle..

GRAFİK	% 65
SES	% 70
OYNANABİLİRLİK	% 85
GENEL	% 75

FLY FIGHTER

GÖKMEN BAYIN

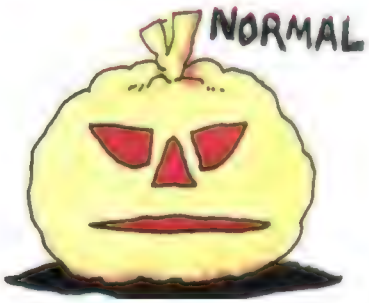
FLY FIGHTER.. Yani uçan savaşçı. Sadece uçmuyor. Koşuyor, büyü yapıp rakiplerini yok ediyor. Ele geçirdiği maddeler sayesinde gücünü arttırıp, düşmanlarının üstündeki hakimiyetini daha da çoğaltabiliyor. Bu tür oyunlara elbette sizler de benim gibi yabancı değilsiniz. Beast'ten tutun da, Golden Axe'a kadar olan oyunların mantığı hemen, hemen hep aynı. Ulaşmak zorunda olduğunuz bir yer ve yok etmek için mücadele verdiğiniz düşmanlar vardır. Devamlı ekranın sağına doğru koşar ve savaşırsınız. **FLY FIGHTER** da işte böyle bir oyun. Bir takım yeniliklerin olması oyunu çekici hale sokmuş. Öyle tahmin ediyorum ki, bu oyunu piyasaya süren firma, biraz da Beast'in etkisinde kalmış. Çünkü oyunun bazı sahnelerinde rakiplerin size saldırırken yaptığı hareketler ve dövüş stilleri Beast'tekilere çok benziyor. Ancak ne yazık ki grafik ve ses özellikleri bakımından aynı şeyleri söyleyemiyoruz. Savaşçınızın koşması ve ateş ederken aldığı pozisyonlar oldukça iyi. Hoşumuza gitmeyen tek şey. geri plandaki manzaraların tonlamalarında yapılan aksaklıklar. Dilerseniz, oyunda karşınıza çıkan rakipleri ve konumlarını kısaca bir gözden geçirelim.

Oyun beş level'den oluşuyor. Bunlar sırasıyla **THE CRYPT, STAY COOL, THE FOREST, THE HARBOUR, THE CASTLE** diye adlandırılmış. İlk level, oldukça gizemli bir yerde başlıyor. Adamınız yukarıdan iner inmez, kendinizi yapayalnız bir mezarlıkta bulacaksınız. Ama bu yalnızlığınız o kadar uzun sürmeyecek. Yerde tek bir kemik gibi görülen nesneler birden yukarı doğru hareket ederek savaşan birer iskelet haline geliyorlar. Aynı anda birkaç iskeletle savaşmak zorunda kalabiliyorsunuz. Bütün bunların karanlık bir yerde geçmesi, insanı biraz daha heyecanlandırıyor. Sizin burada dikkat etmeniz gereken tek şey, kazılmış olan mezarlara düşmemeniz. Özel olarak hazırlanan bu mezarlara düşmeden atlayabilirseniz hem vakitten kazanırsınız, hem de boşu boşuna bir hakkınızı yitirmemiş olursunuz. İkinci level'a geçtiğinizde, hemen manzaranın değiştiğini ve rakiplerinizin biraz aaha güçlendiğini farkedeceksiniz. Karla kaplı bölgede ilerlerken. karşınıza oldukça değişik rakiplerin geldiği ni göreceksiniz. Bunlardan en ilginci, kuşkusuz Beyaz Kurtlar. Öyle umulmadık anlarda çıkıyorlar ki, dikkatli olmazsanız, bir anda gücünüzü azaltabiliyorlar. Bu bölümdeki rakipleriniz sadece kurtlar değil. Ayrıca gökyüzünden saldıran uçan daireler ve yerden zaman zaman gelen robotlar da zorlu rakiplerden. Bunlardan uçan dairelerin yarattığı tehlikeyi de yabana atmamak lazım. Doğrudan size çarpabildikleri gibi, bomba da bırakabiliyorlar. Bu bölümü de başarıyla bitirdikten sonra, sıra üçüncü bölüme geliyor. Bu bölümde *(FOREST)* ormanlık bir bölgede savaşacaksınız. Rakiplerinizin niteliklerinde ve çeşitlerindeki farklılıkları hemen göreceksiniz. Bölümün başında seri olarak atılan mızraklar tehlikeli olabiliyor. Bunlardan sakınmanın en iyi yolu, joysticks seri bir biçimde kullanabilmek. Aksi halde, bir iki tanesi kötü sonuç doğurabiliyor. Hemen sonrasında beyaz saçlı savaşçıları ve biraz fazla gelişmiş gergedanları görebilirsiniz. Bu bölümün göze batan en büyük özelliği, bataklıkların olması. Buralara gelindiğinde, adamınızın biraz gömüldüğünü ve yavaş hareket ettiğini göreceksiniz. Ama korkmayın, tahmin ettiğiniz gibi kötü bir şey yok. Dördüncü level'da da mücadelenizi başarıyla sürdürürseniz, son bölüme geldiniz demektir. **CASTLE** adını taşıyan bu bölümde, şatonun içinde ilerliyorsunuz. Oyunun son bölümü olduğundan, rakipleriniz diğerlerinden daha güçlü. Şövalyeler, uçan yaratıklar ve sinekler bu bölümdeki başlıca düşmanlarınızdan. Bunların içinde en tehlikeli olanı kuşkusuz bir anda çoğalabilen sinekler. Çok iyi saklanıp ateş ettiğinizde bunların tümünü yok edebiliyorsunuz. Bölümün sonlarına yaklaştığınızda oldukça büyük bir bataklık göreceksiniz. Bu, öncekilerden biraz farklı. Sakın ola ki bir hata yapıp buraya girmeyin. Çünkü burası sizin yok edilebilmeniz için hazırlanan son tuzaklardan biri. Buradan nasıl mı kurtulacaksınız? Bunu da size bırakıyorum. Oyunun burasına kadar geldiyseniz. eminim burayı da geçebilirsiniz.

FLY FIGHTER belki konu olarak farklı değil. Ama görüntü ve ses olarak bazı farklılıkları var. En iyisi siz bu oyunu bir görün. Hepinize bol şans diliyorum.

512 Kbyte /Tek Disket

GRAFİK	% 60
SES	% 50
OYNANABİLİRLİK	% 60
GENEL	% 60



SWITCHBLADE II

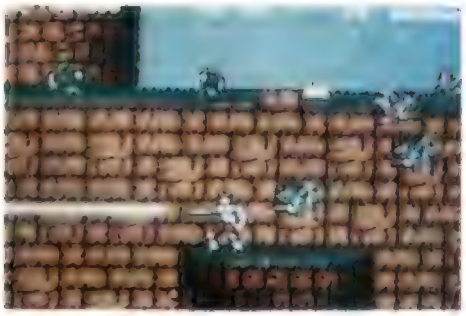
SELAHATTİN DİNDAŞ

Geçen sene birincisi piyasaya sürülen **SWITCHBLADE** değişik tarzda bir blast'em up oyunuydu. Özellikle Japon çizgi filmlerindeki tiplerle bezenmiş olması oyuna başka bir hava katıyordu. Oyunun tutulmasından sonra programcıları oyunun ikinci bölümünü yapmaya karar verdiler. İşte SB-II karşınızda. Birincisinden oldukça üstün grafikleri ve dizaynı ile sizi oldukça uzun bir süre monitör başında tutacak. Oyunun bu bölümünde de japon karakterleri dikkatinizi çekecektir. Oldukça iyi canlandırılmış düşmanlarla zorlu dakikalar geçireceksiniz.

Oyunun konusu kısaca şöyle; Düşmanlar tarafından istila edilmiş bir gezegeni kurtarmaya gelen bir savaşçıyı yönetiyoruz. Birincisindeki savaşlardan sapasağlam evine dönen savaşçımız için bu işte oldukça kolaya benziyor. Neden mi? Çünkü siz oynuyorsunuz.

Oyunun birinci kademesinde dikkatinizi çeken tek şey arka plandaki savaşın son hızıyla devam etmesidir. İlk başta elinizde bir kılıç var. Önce bu silahla karşınıza çıkan düşman robotlarını yoketmeniz gerekiyor. Daha ilerlediğinizde önünüze bir silah çıkacak. Karşınıza çıkan düşman robotlarını bu silahla daha rahat öldürebilirsiniz. İlerlerken kahramanımızın bazı yerlerden atlayamadığını fark edeceksiniz. Bu gibi yerlerde atlamak için önce joystiği aşağıya çekerek çömelin, daha sonra joystiği yukarı iterek zıplayın. Bazı düşman robotlarını yok ettiğinizde ortaya yuvarlak şeyler çıkacak. Küçük yuvarlakları topladığınızda 1$, büyük yuvarlakları topladığınızda 5$ paranız artar. Bu para ne işe yarıyor diye düşünmeyin, çünkü bir çok oyundaki silah dükkanına girip silah satın alma olayı burada da var. Kademenin sonuna geldiğinizde yerde bir kuyu göreceksiniz. Bu kuyudan içeri girin. Aşağıya indiğinizde sağa dönüp dibe kadar gidin. Duvarın dibine geldiğinizde ateşe basın. O zaman duvar kırılacaktır Duvarı kırdıktan sonra orada bazı enerji verici parçalar göreceksiniz. Bu parçaların hepsini toplayın. Sola döndüğünüzde karşınıza çıkan duvarı da kırın ve sola doğru ilerleyin. Burada bir süre dümdüz yol aldıktan sonra karşınıza üç tane asansör çıkacak. Biraz daha ileri gittikten sonra buradan *(Birinci kademeden)* tekrar dışarı çıkacaksınız. Biraz daha ilerledikten sonra karşınıza diğerlerinden daha büyük bir robot çıkacak. Bu robot klasik kademe sonu gardiyanlarından. Şimdi amacınız dev robotu yoketmek. Bu robotu vurduktan sonra yere bir kılıç düşecek. Bu kılıcı aldıktan sonra kademeyi geçebilirsiniz.

İkinci kademeye geçtiğinizde amacınız hep yukarıya doğru gitmektir. Tabiki bu kademede de karşınıza bir çok düşman robot çıkacak. Siz bulunduğunuz yerden yukarıya doğru çıkmalısınız. Burada karşınıza bazı kapılar çıkacak. Eğer gücünüz veya enerjiniz azsa bu kapılardan içeriye girip güç ve enerji kazanabilirsiniz. Çıktığınız yerin sonuna geldiğinizde sağa gidin. Uçurumun kenarına geldiğinizde karşınıza uçan platformlar çıkacak. Bu platformlardan robotlar sizi aşağıya atmaya çalışacaklar. Tabiki güdümlü füzelere sahipseniz işiniz kolaylaşır. Şimdi burada bilmeyen arkadaşlar için küçük bir hatırlatma yapalım. Güdümlü füzeleri ateşlediğiniz zaman size en yakın robotu yok eder. Daha sonra yakınlığına göre öteki robotları yok eder. Yalnız bu güdümlü füzeleri sabit hedeflere karşı kullanamazsınız. Bu füzeler sadece hareketli düşmanları vurmak için kullanılır. Havada duran platformlardan karşıya geçtikten sonra tekrar yukarıya çıkmaya devam edin. Yukarıya çıkılmayacak bir yere gelene kadar yola devam edin. Son birkez başka platformlardan karşıya geçip biraz yukarıya gittikten sonra karşınıza kademe gardiyanı çıkacak. Bu gardiyanı öldürmek için en etkili silah lazerdir. Diğer kademede olduğu gibi bu kademede de yere bir kılıç düşecek Onu alıp ikinci kademeyi bitirebilirsiniz.



Üçüncü kademede yapmanız gereken tek şey durmadan sağa gitmektir. Yalnız bu kademede düşman robotlar daha çok. Etkili silah olan güdümlü füze burada çok işinize yarayacak. Ne yapıp edin bu silaha sahip olun.

Dördüncü kademede, kademe gardiyanı en aşağıda. Eğer gücünüz yeterli ise bu kademede oyalanmanıza hiç gerek yok. Yalnız kademe gardiyanına varmak için daima sol taraftan gidin. Eğer sağ taraftan giderseniz Tekrar yukarı çıkmanız gerekir. Bu da sizin için enerji ve hak kaybıdır. Bu kademenin gardiyanı uçan bir ejderha. Ejderhayı yoketmek için en etkili silah lazer.

Beşinci kademede durmadan yağmur yağıyor. Bu yüzden her yeri sel basmış. Kademede aralıklardan, suyun içinden ardı ardına ve hızlı bir şekilde füzeler çıkıyor. Burada mümkün olduğunca çok para toplayıp etkili silahlar almalısınız. Şimdi dükkanlardan hangi silahları ve neler alabilirsiniz onları öğrenelim.

Küçük kalp enerjinizi yarım birim arttırır. Büyük kalp ise enerjinizi full dolu hale getirir. Küçük adam ise hakkınızı artırır. Lazer, güdümlü füze ve etrafınızda dönüp sizi koruyan ateş ejderhasının parçalarını da buradan alabilirsiniz.

Arcade gibi bir oyun oynamak istiyorsanız daha ne duruyorsunuz? Oyunu güzel grafikleri seven blast'em up'çılara tavsiye ederim. Mega başarılar!...

GREMLINS GRAPHICS
512 Kbyte-Tekdisket

Grafik	% 85
Ses	% 70
Oynanabilirlik	% 60
Genel	% 75

A-10 TANK KILLER

(Mission Disk) GÖREVLERİ

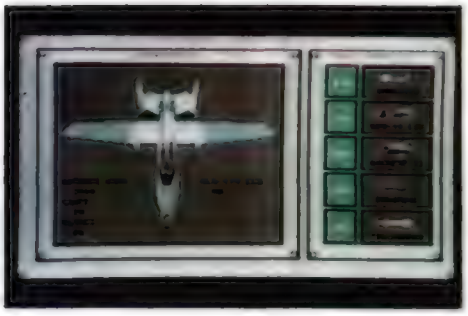
GÜÇLÜ YURDUNOL

Merhaba, bildiğiniz gibi dergimizin 12. sayısında size A-10 TANK KILLER'ı tanıtmıştım. Birbirinden zevkli takım çalışmalarını içeren fakat sayıca az bulacağınız miktarda görev senaryolarına sahip, oldukça güzel grafikleri olan bir 1 MB programı olarak özetleyebileceğim A-10 , bu sıralar karşımıza Mission *(görev)* Diski ile yeniden çıktı. Bu yeni ek görev diskini incelemiş biri olarak fikrimi soracak olursanız doğrusu pek tatmin olmadığımı söyleyebilirim. Görevler en az orjinal diskinki kadar güzel olmasına karşın bu ek diskte de sadece yedi görev bulunmakta ve yeni bir takım digitize ekranlara yer verilmemiş durumda. Şimdi diskimizi nasıl kullanacağımıza geçelim:

İlk önce Mission Disk'i çalıştırın, ekranda bir süre sonra iki bölümden oluşan bir utility window *(pencere)* göreceksiniz. Bu pencerenin alt bölümü hard disk kullanıcılarına yönelik. Diğer kısım ise normal 1 MB Amiga kullanıcılarının yararlanacağı kısım. INSTALL emri ile orjinal oyun senaryoları ile mission disk senaryoları yer değiştirmekte. Bu işlemi tekrarlarsanız bu seferde yeni senaryolar eskileri ile yer değiştirmiş olacak. Yapacağınız tek şey gelen direktiflere uyarak diskleri yeni görevlerle yüklemek. Şimdi görevlere bir göz atalım:

HOG HEAVEN: Düşman üssün batı tarafında ve hava desteği alamayacak durumda. Durum iyi görünüyor, ancak son haberalma raporlarına göre düşman kuvvetleri bölgeye SAM rampaları taşımaktalar. Bölge üzerinden alınan fotoğraflar ile düşman zırhlı birliklerinin yarısının yeri tespit edilebildi. Diğerlerini keşifte tek basmasınız. Göreviniz tahminen B-4 ve H-12 koordinatlarında bulunduğu tahmin edilen düşman komuta aracını *(ACRV-2)* ve olabildiğince zırhlı düşman aracını yoketmek. Aktif aramada olan SAM'lardan uzak durun.

WOLFBURG: Wolfburg şehri üssün kırk km. doğusunda bulunuyor ve ayrıca bu şehir düşmanca ele geçirilmiş durumda. Bununla beraber görevleri kısa menzilli SAM'ları etkisiz hale getirmek olan üç tank müfrezesi hedeflerine doğru ilerlemekteler. Göreviniz müttefik tanklara hava desteği sağlamak ve şehir içindeki düşman araçlarını temizlemek. Sivil binalara zarar vermeyin. Zaten düşmandan yeteri kadar zarar görmüş durumdalar. Güney tarafındaki müfreze komutanı Capt. STONE size uçuş sırasında çeşitli emirler verebilecek. Telsiz konuşmalarından anlayacağınız gibi havacılardan pek hoşlanmayan bu kibirli komutana bir HOG DRIVER'm neler yapabileceğini gösterin.



CRIPPED BIRD: Düşman birkaç günden beri doğu bölgemizde zırhlı araç gücünü arttırmış durumda. Buna karşılık müttefik kuvvetler, düşmandan gelecek olası bir saldırıya karşı koyamayacaklarından bulunduğumuz üssün kırk km. doğusunda bulunan Bravo üssünü tahliye etmiş bulunuyorlar. Buna rağmen bir arıza nedeni ile havalanamamış bir A-10 hala üste bulunmakta ve arızası giderilmeye çalışılmakta. Göreviniz bu üsse doğru hızla ilerleyen düşman birliklerini durdurmak ve böylece diğer A-10'un pilotu eski arkadaşınız Capt. STOKES'a zaman kazandırmak. Görevinizi bitirmemiz için bu A-10'un tamir edilmiş olması ve havalanması gerekiyor. Bu olay tamamen zamana bağlı. Uçuş sırasında arkadaşınızdan çeşitli direktifler alabilirsiniz.

SPEARHEAD: Düşman telsiz mesajlarından anlaşıldığı kadarı ile doğu bölgemizdeki zırhlı birlikler dağınık haldeler. Saldırı için iyi bir zaman olduğunu düşünen dost kuvvetler bir saldırı planı hazırlamışlar. Bu plana göre bölgedeki beş ikmal üssüne üç yönden tank müfrezeleri gönderilecek. Riker ve Gary kuzeyde asıl güç olarak bulunacaklar. Bu arada Jefferson ise güneyden ilerleyerek düşmanı şaşırtmaya çalışacak. Üs bölgesine ulaşan tanklar üsleri ve petrol depolarını yokedecekler.

Sizin göreviniz, tanklarınıza karşı büyük bir tehlike oluşturabilecek düşman tanklarını yokederek, ilerleyen birliklere hava desteği vermek. Bu bölümde uçağınızın yan sağ veya sol pencere görüntüsündeyken, M-1 ABRAMS'ların ilerleyişlerini ve herhangi bir üssü nasıl tahrip ettiklerini ve tahrip ettikleri yerlerden çekilişlerini bu bölgelerin üzerinde daireler şeklinde uçarak görebilirsiniz.

DEEP STRIKE: Haberalma kaynaklarına göre düşman E-8 koordinatında bulunan hava üssünden bir hava saldırı grubu harekete geçirmek üzere. Bu kuvvetlerin saldırısı ile zaman kazanacak düşman birlikleri büyük bir olasılıkla kendilerini daha güçlü bir korumaya alacaklar. Bu nedenlerden dolayı birinci hedefimiz bu hava üssünü kullanım dışı bırakmak. Çevrenizdeki orta menzilli SAM'lara da saldırmak yerine kendinizi tehlikeye atmamak için başka bir rota deneyin. Bunlara ek olarak birkaç düşman tankı nehir yakınlarından ilerleyerek bizi tehdit etmekteler. Bunları da ortadan kaldırın.

VISE: Durum oldukça kritik. Düşman zırhlı birlikleri üssü kuşatmış durumdalar ve ne yazık ki bunlara cevap verebilecek bir zırhlı araç grubumuz bulunmamakta. Güvenebileceğimiz tek şey A-10'umuzun ateş gücü. Belki bu bile yeterli olmayabilir. Bu zorluklara rağmen üssü kurtarmaya çalışmalısınız.

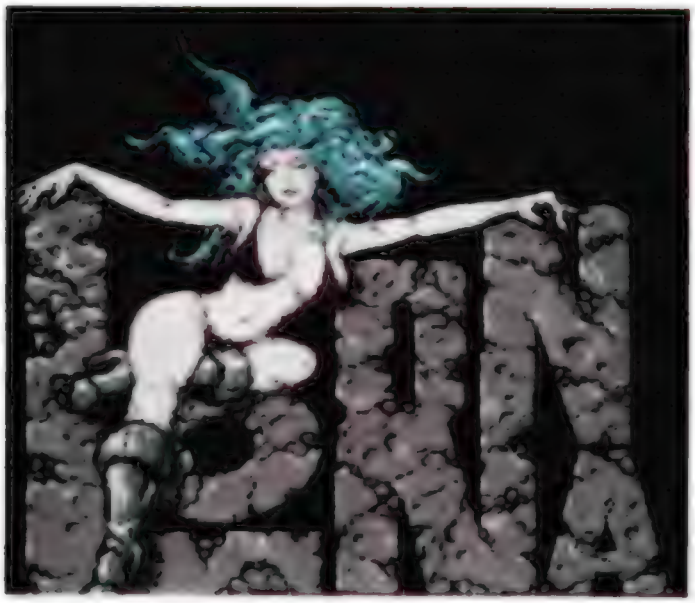
Sizinle beraber Capt. Stokes da beraber uçacak. Siz Üssün güney bölümü ile ilgilenirken Capt. Stokes kuzeyde kalan tanklar ile ilgilenecek. Göreviniz üsse yakın tüm düşman araçlarını yoketmek.

AIR SUPPORT: Tüm müttefik zırhlı araçları otuz km kuzey doğuda bulunan ana düşman üssünü ele geçirmek için hereket halindeler. Buna karşın düşman da tüm tanklarını bize karşı sürmüş durumda. Eğer tanklar karşılaşırsa bu herşeyin baştan başlaması anlamına gelecek. Tank komutanlarından Riker kuzeybatı, Stone güneyde, Quaid ortada olacak. Bölgede bulunan bir MI-24 helikopter üssü daha önceden bir A-10 tarafından bombalandığından herhangi bir hava saldırısı beklenmiyor. Birinci göreviniz düşman üssünü SAM'lar tanklar tarafından yokedilince bombalamak ve ikinci göreviniz olabildiğince çok sayıda düşman aracı yoketmek.

Bu görevlerin zorluk derecesi hemen hemen aynı olmasa bile ekran başında size heyecanlı saatler geçirtebileceğim söyleyebilirim. Bununla beraber, A-10'un yeni mission diskinden bana bahsedildiğinde oyuna Fighter Bomber da olduğu gibi bir "designer" bölümü eklendiğini düşünmüştüm. Bu yüzden benimle aynı şekilde düşünmüş A-10 severler biraz hayal kırıklığı yaşayacaklar. Bunlara rağmen orjinal görevleri beğenmiş olan tüm HOG-DRIVER'lara bu yeni görev diskini tavsiye ederim.

DYNAMICS
1 Mbyte / Tek disket

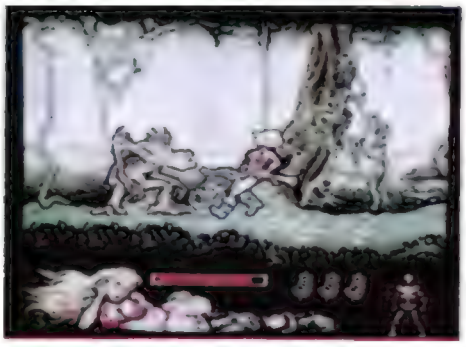
GRAFİK	% 95
EFEKT	% 90
ZORLUK	% 95
GENEL	% 95



GÖKMEN BAYIN

Lorna.. Güzel, hırslı, çekici ve vahşi. Hiçbir şeyden korkmayan cesur savaşçı. Canavarlarla boğuşan, uçurumlardan atlayan süper kahraman. Evet arkadaşlar.. Bu ayki konuğumuz güzel Lorna. Bütün bu özelliklerin bir dişide toplanmış olması sizi pek şaşırtmamış olsa gerek. Bu tip kahramanlar genelde erkek olarak kullanılıyorsa da, dişi karakterleri de bazen oyunlarda görebiliyoruz. Daha önce de bu tür oyunlar yapıldı, ancak ben böylesine rastlamadım. Animasyonların son derece güzel olması, insana değişik bir duygu veriyor. Zaten oyunu oynarken bunun ne derece gerçek olduğunu siz de fark edeceksiniz. Yürürken bile sarı saçlarının dalgalanması, ne kadar titiz bir çalışmanın ürünü olduğunu gösteriyor. Ayrıca grafiklerindeki canlılıkta oyunun bir diğer özelliğini oluşturuyor. Gerek arka plandaki manzaraların canlılığı, gerekse rakiplerin doğal yapısı oyunun kalitesini arttırmış. Kulağıma bunca güzelliğin içinde, efektlerin nasıl olduğu sorusu gelir gibi oluyor. Lorna'nın verdiği mücadele esnasında çıkan sesler son derece etkileyici. Uçurumlardan atlarken, dipçikle saldırırken ve uçarak vururken çıkan seslerin tümü farklı. Ayrıca üzerinize saldıran canavarların sesleri de bir hayli canlı yapılmış. Oyunun bir diğer özelliğide İspanyol patentli olması. **TOPO SOFTWARE** İspanya'nın gelişen firmalarından biri. Daha önce de bir kaç başarılı oyun piyasaya süren firma konularında uzman olmuş kişilerle, çalışmalarını sürdürmekte. Lorna'nın grafiklerini hazırlayan Jorge Aspiri daha önce de başarılı çalışmalarda karşımıza çıkmıştı. After The War'in da grafiklerini hazırlayan Aspiri, bu sefer ondan da başarılı bir çalışma olan Lorna'nın grafiklerini hazırlamış. İsterseniz bu müthiş oyunun konusuna ve oynanışına şöyle bir göz atalım.

Oyunun ilk bölümü yarı loş bir orman ortamında geçiyor. Lorna'nız ekranın altında ve tüm çekiciliğiyle oyun boyunca orada olacak. Onun üstünde ise alttaki sakin Lorna'dan tamamen farklı biri var. Elinizdeki silahınız sizi savunacak olan tek aracınız. Onun yardımıyla düşmanlarınıza karşı mücadele vermek durumundasınız. Daha oyunun henüz başındayken ilk rakibinizle karşı karşıya kalacaksınız. Bu size saldıran canavarlar ya alttan ya da ağaçların tepelerinden gelmekte. Saldırıya geçmeden önce bağırmaları sizin için bir alarm niteliğinde oluyor. Bunları yanınıza yaklaştırmamaya özen gösterin. Ya sizi ısırarak, ya da uzaktan tekmeleyerek gücünüzü azaltmaya çalışacaklardır. Eğer saldırı uçurumun eşiğindeyse sizi aşağı atmak için büyük bir çaba sarfedeceklerdir. Bu durumda hemen o bölgenin dışına çıkmaya çalışın. Sizi kovalamak zorunda kalacak olan canavarla uçurumun dışında dövüşmek sizin için daha avantajlı olacaktır. Bunlardan kurtulmanın en kolay yolu ateş ederek öldürmek. Ama mermilerinizin son derece kısıtlı olması buna pek imkan tanımıyor. Çünkü bu mermiler bölümün ilerleyen kısımlarında size çok lazım olacak. Ateşin dışında, iki şekilde bu canavarlardan kurtulmanız mümkün. Bunların ilkinde Lorna tüfeğini yere koyup ondan destek alıyor ve rakibine uçarak tekme atıyor. Bunu yapmak için joystiğinizin **FİRE** düğmesine basıp yukarı itmeniz yeterli olacaktır. İkincisi ise yakın mesafede oldukça etkili. Rakibiniz yeteri kadar yanınıza yaklaştığında yine **FIRE'a** basılı olarak joystiğinizi sağa *{duruma göre bazen de sola)* iterseniz dipçik ile vurabilirsiniz. Üst üste üç darbe alan canavar yere düşecektir. Bunlardan bazıları ikili olarak saldırı yapabiliyor. İşte o zaman tüfeğinizi kullanmaktan başka bir çareniz kalmıyor. Bunun için joystick'inizi aşağı çekip Fire'a basın. Ekranın sağ köşesinde üç tane şarjör göreceksiniz. Mermilerinizi sürekli olarak buradan kontrol etmeniz gerekiyor. Dikkat etmeniz gereken bir başka yer ise uçurumların kenarları. Çünkü ölümlerin çoğu burada meydana geliyor. Bu uçurumlardan atlamak için en uç noktaya kadar ilerleyin. Daha sonra joystick'inizi başka hiçbir şey yapmadan ileri doğru itin. Eğer mesafeyi iyi ayarlamışsanız karşı tarafa geçmiş olacaksınız, ilerlemeye devam ettiğinizde size ateş eden bir adama rastlayacaksınız. Bence bölümün en zor yeri burası. Çünkü biraz geç kaldınız mı sizi kolaylıkla vurabiliyor ve oraya kadar yaptığınız her şey bir anda boşa gidiyor. O yüzden adamın nerede çıkacağını çok iyi ezberlemeniz gerekiyor. Tam ekranın köşesinden çıkar çıkmaz ateş etmek adamı öldürebilmenin tek yolu olarak gözüküyor. Onu yok ettikten sonra iki tane daha aynı şekildeki bir saldırıyla karşı karşıya kalacaksınız. Bunlarıda atlattıktan sonra birinci bölümü bitirmiş olacaksınız. **Mermilerinizi idareli kullanın'** sözünü, bu adamları rahat geçebilmeniz için söylemiştim. Merminiz kalmamışsa bunları geçmeniz hemen hemen imkansız gibi bir şey.



Birinci bölümden sonra Lorna bir gemiye binecektir. Artık yeni bir maceranın içine girmiş olacaksınız. İkinci bölümdeki amacınız orman içindeki gemiyle dolaşmak. Ama bunu yaparken düşman gemilerine çarpmamak kadar ağaçlarada dikkat etmeniz gerekiyor. Bu bölümde de çeşitli süprizler yine sizi bekliyor.

Lorna gerçekten başarılı oyun. Animasyonlarından grafiğine, efektlerinden oynanışına kadar her şey, titiz bir çalışmanın ürünü. Ekranın altındaki kırmızı çizgi gücünüzü temsil ettiğinden oyun boyunca bir gözünüz orada olsun. Öyle tahmin ediyorum ki oyunu oynayan arkadaşlar için Lorna tipi bir hayli ilginç gelecektir. Bence siz bu oyunu mutlaka oynayın. Hepinize bol şans..

GRAFİK	% 90
SES	% 80
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	% 80

TUNÇ DİNDAŞ

Bu ay **KOMANDO** tarzı oyunları sevenler için güzel bir ay. Aynı tür iki oyun geldi ve ikisi de oldukça kaliteli. Bunlardan birincisi, **WARZONE'du.** WARZONE'dan daha kaliteli ve daha çok özelliği bulunan bir oyun olan **'MERCS',** yurtdışında da büyük reklamlarla piyasaya sürüldü. Oyunumuzun coin-up makinalarından farkı yok. Oldukça hızlı ve büyük grafiklere sahip. Oyunun diğer COMMANDO oyunlarından farklı en büyük özelliği de, ekranın sağa, sola ve çapraz olarak kayması. Bunun yanı sıra, birçok düşmana da sahip. Bu düşmanlar arasında, kocaman tanklar ve uçaklar var. Buntarla savaşmak, oldukça zevkli olacak. Çünkü oyunun trainer versiyonu ülkemizde yok. Ehh! eğer cheat modu gelirse hemen **AMIGA** SALATASI'ında yayımlayacağım. **'MERCS'e** hazır mısınız?

" - Sen antiterorist taktikler üzerine özel eğitilmiş profesyonel bir askersin. Amerikan hükümeti tarafından çok gizli bir operasyonda kullanılmak için kiralandın.

Amerika Birleşik Devletleri Başkanı, dünya barışı için orta Afrika'daki ülkeleri ziyaret ederken bir grup isyancı tarafından kaçırılarak rehin alındı. Diplomatik sebepler yüzünden, Amerikan Hükümeti askeri birlik gönderemiyor. Bunun için, seçkin muhafızlardan oluşan bir birlik kiralandı. ***ZUTULA*** *ülkesine barışı getirerek, kontrolü isyancıların elinden alıp Amerika Birleşik Devletleri Başkanını kurtarmak için kiralanan bu birliğin adı,* ***MERCS'.***

Sen MERCS'in bir elemanı olarak üstüne düşeni yapmalısın. Görev seni bekliyor. İyi şanslar!"

Bu zorlu görevi başarırken, oldukça çok ter dökeceğe benziyor. Ama benim okurlarıma bu vız gelir.

Oyun yüklenirken, önümüze FBI başkanın bir sözü çıkıyor. *Kazananlar asla uyuşturucu kullanmaz!*

"Denizin soğuk ve tuzlu suyu yüzüme çarpmadan önce. aklımdaki son düşünce bir hafta sonra Hawaii sahillerinde yapacağım tatildi. Ama mermiler kulağımın yanında vızırdamaya başladığında, eğer dikkat etmezsem, sadece soğuk cesedimin morga yapacağı yolculuğu göreceğimi anladım. İşte artık buradayım ve tek şansım var, ***BAŞARMAK."***

Evet, siz joystick'! kavradığınızda ekrandaki o vahşi sprite'ın aklından bunların geçtiğini bilemezsiniz tabii. Ama emin olun, eğer bilgisayarın karanlık devrelerinde gerçekleşen olaylarla, ekrana yansıyanlar arasında çok fark var ve o sprite bunları düşünüyor olabilir. *'Ama şimdi ne alaka?* diyenleriniz olabilir. Üzgünüm, fakat şimdiye kadar çıkmış olan en iyi commando oyununa kendimi kaptırdım ve böyle oldu. Ama emin olun ki bu oyun, bütün övgüleri hakediyor. Neyse lafı daha fazla uzatmadan oyunumuza geçelim.

Görevimizin ilk aşamasında, karaya çıkarak ilerliyoruz. Bu arada, en önemlisini söylemeyi unutuyordum: Zaman, zaman ekranın ortasında belirerek size yön gösteren oku izleyin. Karaya çıktıktan sonra önce yukarıya gidin Palmiyelerin yolunuzu kesmesine rağmen ok, ileriyi gösteriyor.

Eyvah şimdi ne yapacağız? Sakin olun. Joystick'inizin ateş tuşuna basın ve basılı tutun. Biraz sonra üç tane olan bombalarınızdan biri patlayarak, size yol açacaktır. Şimdi tekrar oku takip ederek ilerleyin. Biraz sonra bir kulübeyi geçeceksiniz. Biraz daha ilerledikten sonra ise bir köprüyü geçeceksiniz, işte şimdi sıkı durun, kendinizi bir Harrier'in yaylım ateşinin altında bulacaksınız. Şimdi bir arkadaşımın deyimiyle. 'work your head & use your magic' Yani kalan bombalarınızı kullanın, yoksa Harrier'in karşısında pek uzun süre dayanamazsınız. Harrier'i yokettiğinizde, görevinizin ilk adımını başarıyla tamamladığınızı bildiren bir mesaj göreceksiniz.

Karaya çıkıp içeriye doğru ilerlemeyi başardınız. Evet, ne de olsa görevinizin ikinci kademesine geçtiniz. Şimdi sağ tarafı takip ederek ilerleyin. Sağ tarafı takip ederek diyorum, çünkü soldaki silah ve madalyaları almaya dalarsanız, sağdaki roket atarlı jipi geçersiniz. Bu jip, MERCS destek birimi tarafından sizin kullanmanız için daha önceden oraya paraşütle atılmış. Jiple giderken hem ateş eder hem de çevrenizdeki askerleri ezersiniz. Ne yazık ki bir süre sonra jıp, yakıt borularında meydana gelen bir tıkanıklık yüzünden havaya uçuyor. Artık tekrar yayasınız, sağa-sola çapraz yaparak ilerleyin. Böylece çaprazlardaki tanklardan kaçabilirsiniz. Biraz sonra, bir köprüden geçerek boş bir alana geleceksiniz. Siz daha *'ne oluyoruz?* demeden, dev bir tank gelecek. Üstelik, bu tankın üstün-

de fazladan alev makinaları var. Bombalar, yine sizin kurtarıcınız olacak. İki üç bombadan sonra, bunu da defetmiş olacaksınız.

Evet, geldik görevimizin üçüncü aşamasına. Şimdi limandan düşman gemisine çıkacaksınız. Ama olamaz, o da ne? Üzerimize doğru gelen bu tanklar da nereden çıktı? Üstünüze gelen iki tank yavrusunun arasına girerek, bir-iki bomba sallayın. Böylece onlardan da kurtuldunuz. Şimdi gemiye girdiniz. Çok dikkatli olun çevreniz tuzaklarla dolu. Bazen yolunuz tekrar tıkanacak. Siz yine bombalarınızı kullanarak kendinize yol açacaksınız. Bu şekilde epeyce ilerledikten sonra, geminin sonuna ulaşacaksınız. Tam *'eee ya şimdi?* derken, dev bir helikopter yukarıdan size saldıracak. Bu helikopterle işiniz çok zor. Çünkü helikopterin iki ucundada size sürekli ateş eden hareketli makineli tüfekler var. Bu yetmiyormuş gibi, bir de helikopterin gövdesinden üstünüze bomba atıyorlar. Eğer burayı da aşarsanız, görevinizin dördüncü aşamasına geleceksiniz. Bu aşamayı da size bırakıyorum. Ben şimdilik buraya kadar gelebildim. Ama işiniz çok zor.

Oyun esnasında, yolunuzda bazı sandıklarla karşılaşacaksınız. Bu sandıkları vurunca içinden bazı silahlar çıkıyor. Silahların yanı sıra güç arttırıcı nesneler de mevcut. Enerjinizi çoğaltan nesnelerin hepsi yiyecek görünümünde. Bu yiyecekleri almaya bakın; çünkü asi düşman birliklerinin attığı mermiler, çok çabuk güç bitiriyor. Üzerlerinde 'M' yazan sandıkları alınca, bomba sayınız çoğalıyor. Ayrıca yolunuz üzerinde birçok değişik silah bulabilirsiniz.

Oyunun başka bir özelliği de, eğer iki joystick'e sahipseniz, oyunu iki kişi de oynayabilimeniz. Bence oyunun zevki iki kişilik çıkıyor. Tavsiye ederim.

Oyunu. Amerika'nın en büyük software kuruluşu **U.S.GOLD** yapmış. Oyun daha önce **CAPCOM** tarafından coin-up makinaları için düzenlemişti. Ama **U.S.GOLD** çok iyi bir konversiyon yaparak, oyunu ***AMIGA*** ve ATARI ST için piyasaya sürdü. Oyunun software yazılımını **TIERTEX** adlı software firması yapmış.

Eğer son günlerde iyi oyun oynayamadıysanız bu oyunu size gönül rahatlığıyla tavsiye edebilirim. En kısa sürede bu oyunu temin etmeniz umuduyla. Mega başarılar!

U.S. GOLD
512K Tek Disket

GRAFİK	% 85
SES/EFEKT	% 70
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	% 85

P.P. HAMMER

HÜSEYİN YEŞİLBAŞ & TUNÇ DİNDAŞ

DEMONWARE firması yeni bir oyunla tekrar karşımıza çıktı. Amiga piyasasının eskilerinden olan **DEMONWARE** firması daha önce de karşımıza **OOOPS-UP** ve **POWER** adlı hit oyunlarıyla çıkmıştı. Firma eski ama, oyunu hazırlayan yazılım grubu yeni; bu grubun adı **TRAVELING SOFTWARE.** Dolayısıyla oyunun stili de değişik. Firmanın diğer oyunlarına benzemiyor.

Oyunda, yaşının küçüklüğüne bakmadan boyundan büyük işlere kalkışmış bir hazine avcısını canlandırıyoruz. Bu gözü pek çocuğun adı, **P.P. HAMMER.** Oyun boyunca dünyanın çeşitli gizemli ve tehlikeli yerlerinde hazineler arayacağız. Bu yerlerin içinde Mısır Piramitleri, Alcatraz Hapisanesi, Roma Devri yapıları sayılabilir. Tipik bir gelişmiş platform oyunu olan **P.P. HAMMER'ı** sanırım **RICK DANGEROUS** hayranları severek oynayacak. Oyunun oynanış stili **RICK DANGEROUS** ile hemen hemen aynı.

Oyun başladığında bize verilen süre geriye saymaya başlıyor. Amacımız, bu süre bitmeden bütün değerli eşyaları toplayıp çıkışa ulaşmak. Ayrıca adam sayımız da sınırlı. Bütün bunların yanında bu sarışın ufaklığın elinde sadece bir beton delici var ve bütün işleri bununla yapabileceğini sanıyor. Tabii biz öyle sanmadığımız için ona yardım etmeye başlıyoruz. Ateşe basıp sağa veya sola çekerek bu makinayla tabandaki taşları parçalayabiliyoruz. Fakat her taş parçalanmıyor. Parçalanabilen taşlar kare şeklinde ve genellikle diğerlerinden değişik desende veya renkte olanlar. Tabii ki oyun boyunca tek avantajımız bu değil. Oyun içinde geçici de olsa bazı özellikler kazanabiliyoruz. Örneğin adamımız iyi zıplamasına rağmen, bazen bu yeterli olmuyor. Tünellerde bulacağımız bir şurup kahramanımızın çekirgeleri çatlatacak cinsden zıplamasını sağlıyor.

Bir taş blok parçalandıktan bir süre sonra tekrar oluşmaya başlıyor. Onun için elinizi biraz çabuk tutmanızı öneririm. Yoksa indiğiniz kuyudan çıkamamak gibi bir sorunla karşılaşabilirsiniz veya en kötü halde taş blok üzerinize oluşursa bir hak kaybedersiniz. Böyle bir durumda kanatlanıp gökyüzüne yükselmenizi seyredebilirsiniz.

Üzerimizde en fazla 5 eşya taşıyabiliyoruz. Bu eşyaları ve extra özellikleri fonksiyon tuşları yardımıyla kullanabilirsiniz. Buna elimizdeki beton delici dahil değil. Dehlizlerde de karşınıza bir çok nesne çıkıyor. Bunların ne işe yaradıklarına bir göz atalım.

BLUE MAGIC: Mavi renkli bir şişedir. Bunu kullandığımızda yeterli bir süre için iki kat daha fazla zıplayabiliyoruz. Ulaşmak istediğimiz yüksek bir nokta olduğunda işe yarayacak.

RED MAGIC: Kırmızı renkli bir şişedir. Oyun içinde gerek çeşitli tuzaklar, gerekse bazı yaratıklar tarafından gücümüz azalıyor. Tamam ryle bittiği anda bir hakkımız gözlerimizin önünde uçup gidiyor. Bu şişenin içindeki sayesinde gücümüzü en üst seviyeye çıkar. Gereksiz yere kullanmayın, az bulunuyor ve çok işe yarıyor.

YELLOW MAGIC: Sarı renkli bir şişedir. Oyunda *{Özellikle Mısır'daki piramitlerde)* bazı yaratıklar ve Hazine Bekçileri peşinize takılıp enerjinizi oldukça kısa bir sürede bitirmekteler. İşte bu gibi durumlarda bu büyüyle görünmez hale gelip düşmanlarınızı atlatabiliyorsunuz. Görünmez olduğunuzda ekranda siyah bir gölge haline geliyorsunuz ve hiçbir silah ve tuzak size işlemiyor. Sakın bunun cazibesine kapılıp, sağda solda oyalanmayın. Çünkü .bunun da süresi diğer büyüler gibi sınırlı. Üstelik bu da oldukça az bulunuyor. Bu büyüyü kullandığınız zaman ekranın parlaklığını açmanızı tavsiye ederim, zemin ve adam koyu renkli olduğundan işiniz zorlaşabilir.

OIL: Bu yağ kutusu sayesinde beton delicisini yağlayabilir. Böylece iki kat hızlı çalışmasını sağlayabiliriz. Oyunun kimi yerlerinde devam edebilmek için yere doğru üçdört kat taş bloğu delmemiz gerekebiliyor. Buradaki en büyük sorun ise ikinci veya üçüncü bloğa geldiğimizde taşların tekrar yerlerine oluşması. Yağ sayesinde aletimiz iki kat hızlı hale geldiğinden, bu zorluğu kolayca aşabiliriz.

KUM SAATİ: Bununla geriye sayan zamanımızı arttırabiliriz. Size tavsiyem seviye bitimini sağlayan kapıdan geçmeden elinizde varsa bunu harcayın. Çünkü level bitiminde kalan zamanınıza göre puan alıyorsunuz.

KALP: Bu tahmin ettiğiniz gibi hak sayımızı arttırıyor. Böylece oyundaki ilerleme şansımızda artıyor. Atmakta olan, kırmızı renkte bir kalp olarak temsil edilmiş.

IŞINLAMA NOKTALARI: Bizi bir yerden başka bir yere ışınlar. Bunları çekinmeden kullanabilirsiniz. Ayrıca oyunun devamı içinde bu şart. Dikkat etmeniz gereken tek şey, o yerdeki bütün eşyaları toplamış olmanızdır. Çünkü genelde ışınlandığımız yerler, geri dönülmesi imkansız yerlerdir.

KEYS: Bunlar üç değişik renkte bulabileceğimiz, mavi, kırmızı ve sarı anahtarlardır. Bunlar sayesinde oyunun içinde ki kapalı kapıları açabilir, açık olanları ise kapatabiliriz. Yalnız, bir kapıyı sadece uygun düşen anahtarla açabiliriz. Yani kapının kilidinin rengi maviyse, bu onun sadece mavi bir anahtarla açılabileceği anlamına gelir.

PARŞÖMEN KAĞITLARI: Bu kağıtlarda oyunun devamını getirebilmemiz için gerekli bazı ipuçları bulunmaktadır. Örneğin: Hangi kapının doğru kapı olduğu veya hangi yolun yanlış olduğu v.s. . Bunları mutlaka okuyun.

BONUS: Mavi renkte, kare şeklinde bir elmas. Bunu aldığımızda bir **BONUS EKRANI** na geçiyoruz. Burası tıpkı bir **LEGOLAND** gibi. Bütün her taraf legolardan oluşuyor. Burada çeşitli meyveleri alarak extra puan topluyoruz. Ama asıl işimiz kırmızı renkteki kalbi bulmak. Çünkü bize asıl bonusu verecek olan o kalp. Oldukça kısa bir süreniz var ve bence meyvelerle vakit kaybetmeden bu kalbi arayın. Oyun içinde kullandığınız herşeyi burada da kullanabilirsiniz.

Ekran dizaynına gelince ekranın üstünde, soldan sağa: Hak sayısı, puan, toplanması gereken eşya sayısı, kalan zaman. Altta ise. taşıdığımız eşya ve bunları kullanabilaceğimiz fonksiyon tuşları. Onun yanında bulunan alt alta üç göstergenin birincisi, (E) enerjimiz, ikincisi (P) extra zıplama gücümüz, üçüncüsü (O) makinemizi hızlandırmak için kullandığımız extra yağın seviyesi.

Her level bitiminde bize yeni bir password veriliyor. Böylece uzun bir aradan sonra en son oynadığınız level'a devam edebilirsiniz. Oyunun grafikleri ve animasyonları iyi. Ufak ayrıntıların unutulmama oyunu zevkli hale getirmiş. Örneğin kahramanımızı bir süre hareket ettirilmemesi halinde sigara yakıp içmesi. Yüksekten düşerken gözlerini kapaması gibi ufak ayrıntılar. Eğer ekran başında zevkli saatler geçirmek istiyorsanız, bu oyunu deneyebilirsiniz.

GRAFİK	% 70
SES	% 65
OYNANABİLİRLİK	% 85
GENEL	% 80

MURAT ŞENYÜZ

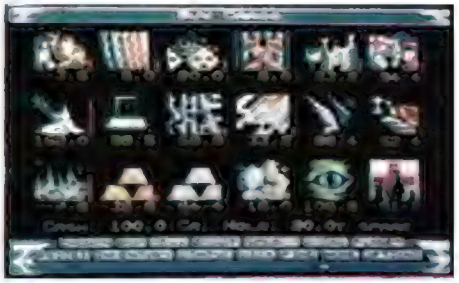
Elite, Commodore 64'de ilk çıktığında kimsenin pek ilgilenmemişti. Ama daha sonraları simulasyon meraklıları yavaş yavaş, bu oyunun ilginç özelliklerini çözmeye başladılar ve **Elite'ın** oldukça değişik ve kapsamlı yetenekleriyle karşılaştılar. Aslında o zamanlar kimse bir oyunda, bu kadar geniş özellikler beklemiyordu. Hem ticaret yapıyordunuz, hem de tam donanımlı bir uzay gemisi kullanıyordunuz. Bunların yanı sıra yeri geldiğinde savaşıyor, zaman zaman da uçsuz bucaksız uzayda yolunuzu bulmaya çalışıp, karşılaştığınız gemilere yardım etmeye çalışıyordunuz. Zamanla bu mükemmel oyun, meraklıları iyice sarmaya, hatta, bağımlılık derecesinden ayrılamaz hale getirmeye başladı. Sonunda oyunu yapan firma dayanamayıp, Amiga kullanıcılarımda **Elite** oynama zevkine kavuşturdu. Ama zamanla **Elite,** diğer oyunların yanında biraz sönmeye başladı. Malum her geçen gün oyun kalitesi biraz daha yükselen bir bilgisayardı Amiga 500. İşte bunun sonucu olarak da karşımıza **Elite 2.0** çıktı. Oyunun daha önceki versiyondan pek büyük bir farkı yok. Tabii bu ilk bakışta görülen özellik. Ama usta **Elite** oyuncuları farkı hemen anlayacaklardır. Oyun gerek hız, gerekse kalite açısından oldukça ilerleme kaydetmiş.

Elite 2.0'da amacınız, yine uzay ticareti yapmak ve evrenin en zengin tüccarı olmak. Bu arada düşmanlarınızla savaşmayı da ihmal etmiyorsunuz. Kendi gezegeninizden yüklediğiniz malları en uygun fiyat veren gezegende satarak işe başlıyorsunuz. Tabii gezegenlerin ihtiyaçlarını sürekli incelemeniz, sizin için oldukça yararlı olacaktır. Örneğin platinum'un âz olduğu bir gezegende bolca platinum satarsanız ve bu platinum'u da ucuza almışsanız, oldukça önemli miktarda kâr edersiniz. Unutmayın, az olan hersey pahalıdır.

Biraz da uzay ticaret geminizin Kullanımını anlatalım. Her simulasyonda olduğu gibi Elite'te de neredeyse tüm tuşların bir işlevi var. Ama daha önceki versiyonundan pek farkı olmadığı için bazılarını açıklıyorum.

F1 : Gemi kokpiti
F2 : Geriye bakış
F3 : Sola bakış
F4 : Sağa bakış
F5 : Galaksi haritası
F6 : Bölgesel harita
F7 : Gezegen hakkında bilgi

F8 : Fiyatlar hakkında bilgi
F9 : Geminin ve pilotunun genel durumu
F10 : Kargo listesi
\+ : Options menüsü.
Q : Kaçış kapsülünü fırlatma
R : Retro roketi, yani geriye hız verme roketlerini çalıştırma.
P : Oyunu dondurma
I : İD listesini aktif hale getirme
A : Laserlerle ateş etme
F : Gezegen arama menüsüne geçiş
G : Işık hızına geçiş için rotayı hedefleme
H : Işık hızına geçiş için son düğme
Z : Radara zoom yaptırma
J : Gemiye joystick ile kumanda etme
M : Gemiye mouse ile kumanda etme
C : Haberleşme bağlantısı kurma. Bunun için yakında bir üs olması gereklidir.



Daha önceki **Elite'dan** küçük farklılıkları bulunan bu oyun, yine uzay simulasyonu meraklılarını tatmin edecek düzeyde. Ama tabii oyunun gerçeğe çok yakın olarak dizayn edilmesi, grafiklerin bir miktar kötüleşmesine yol açmış gibi görünüyor. Ama oyuna kendinizi verdiğinizde, grafiklerin değil gerçekçiliğin önemli olduğunu anlıyorsunuz. Kısaca meraklısı için vazgeçilmez bir oyun olan **Elite** bu yeni versiyonu ile yine kendisine oldukça meraklı toplayacak gibi görünüyor.

512 Kbyte /Tek Disket

GRAFİK	% 75
SES	% 80
OYNANABİLİRLİK	% 70
GENEL	% 75

GALACTIC Empire

MURAT ŞENYUZ

Yıl 11590, sector 8411068. Şaşırdınız değil mi? Daha önce hiç bu kadar ileri zamanda geçen bir oyun görmediniz mi yoksa? Ama haklısınız, gerçekten de yıl meselesi hiç bu kadar abartılmamıştı. Ancak bu oyunu diğerlerinden farklı kılan da, sanırım çok ileri bir zamanda geçiyor olması. Bu sayede çok daha fazla ileri bir teknoloji ile boğuşuyorsunuz ve herşey alıştığınız kalıpların çok dışında. Bu da oyunun çekici tarafını oluşturuyor.

İşte **Galactic Empire'ın** başlangıcındaki bu ilk giriş, sanırım size oyunun konusu hakkında biraz ipucu vermiştir. Daha önce belirttiğim gibi, oyun 116. yüzyılda geçiyor. Sorunsa malum, bir sınır savaşı meselesi. 3 yıldan beri süregelen bir savaşın hala galibi yoktur. Ama kazanmak için yapılabilecek bazı şeyler vardır. Tabii bu hareketlerin de karşılığı risktir. Bu yüzden çok deneyimli ve işini bilen bir dedektife ihtiyaç vardır. Sizin de anladığınız gibi, bu dedektif siz olacaksınız. Amacınız **Ether** adlı bölgede düşmanın kontrol etmek ve bazı gizli bilgileri ve taktikleri ele geçirmektir. Bu arada sizi yok etmek isteyen yabancılara da dikkat etmeniz gerekiyor. Eğer gerekiyorsa, onları yok etmeniz ve kendi bölgenizin güvenliği için herşeyi göze alıp görevi tamamlamanız çok önemli. Herşey sizin başarınıza bağlı olarak değişecektir. Amiriniz, Sersec adlı kumandan, sizi bölgeye **TED FOST** kod adıyla gönderiyor ve işte zorlu göreviniz de geminizle **Ether'e** gönderildikten sonra başlıyor.

Oyunun ilk başındaki kısa demo size bölgedeki savaşı görüntülü olarak anlatıyor. Ama bunları seyretmek istemiyorsanız, F2 tuşu ile atlayabilirsiniz. Daha sonra benim de başta anlattığım hikayeyi ve görevinizi ekranda göreceksiniz. Aynı şekilde, artık görevinizi ezberledinizse, **SPACE** tuşu ile bu ekranı da geçmeniz mümkün. Ve artık geminizin kokpitinde görevinizi yerine getirmeye hazır halde bekliyorsunuz. Sizi daha fazla meraklandırmadan hemen geminin kullanımını ve fonksiyonlarını anlatayım. Mouse yardımıyla geminize yön veriyorsunuz. Sol tuş hız olarak kullanılıyor. Sağ tuş ile de geminin iç kumandasına geçiyorsunuz. Zaten önemli olan iç bölüm. Üst kısımdan itibaren fonksiyonları anlatmaya başlayalım.

Armor Inventory: Silah listesi göstergesi. Stunner yani laser'inizi buradan göremezsiniz. Ancak daha ileride alabileceğiniz bir anti-laser screen'i görmeniz mümkün.

Charge/Armor Counter: Yük ve silah sayacı. Göstergenin iki tarafındaki kırmızı çizgi silahınızın kullanılabilirlik seviyesini gösterir. Ancak bunu görebilmeniz için silahınızı armor activation ile aktif hale getirmeniz gerekli.

Armor Activation: Armor inventory'de görebildiğiniz silahlarınızı aktif hale getirir. Bunlar genelde savunmaya yönelik silahlardır.

İdle: Ekranı kapatıp vakit geçirmeniz için kullanabilirsiniz.

Communication: Haberleşme bağlantısı kurmak. Bunun için önce bağlantı kurmak istediğiniz aracın üzerine mouse'u klikleyin. Daha sonra Communication tuşuna basarak bağlantı kurun. Bağlantı sağlandıktan sonra, karşınıza başka bir ekran çıkacaktır. Bu bölümde karşınızdaki geminin içindeki ile konuşuyorsunuz. 6 adet konuşma seçeneğiniz var. Sizce uygun olanı seçip üzerine mouse'u klikleyin. Karşınızdaki eğer size kızar ya da sizden bıkarsa, hemen bağlantıyı kesecektir. Sözlerinize dikkat edin. Bu şekilde askerler ve tüccarlar ile konuşabilir ve çok önemli bilgiler edinebilirsiniz. Ancak dikkat edin özellikle askerler çok çabuk sinirleniyorlar.

Help: Oyun hakkında yardımcı menü. Oyunun kaydetme, yeniden yükleme, baştan başlama, bazı özellikler kazandırma ve en önemlisi, geminin iç kumanda aletlerinin isimlerini öğrenmeniz için gerekli **'HELP'in** bulunduğu menü. Gelelim şu önemli Help seçeneğine. Klavyeden 'H' tuşuna bastığınızda, karşınızda birkaç seçenek bulacaksınız. Buradan Help'i seçin. Mouse göstergeciniz soru işareti şeklini alacaktır. Artık nereye basarsanız size o şeklin adını yazacaktır. Bu şekilde benim burada sadece isimlerini yazdığım objelerin neler olduğunu öğrenebilirsiniz.

Put Object Into Inventory: Control screen'de yer alan bir objeyi veya silahı, kısaca herhangi bir şeyi geminin kargosuna almak için.

Put An Object Outside: Control screen'de yer alan bir objeyi gemi dışına atmak için kullanıyorsunuz. Örneğin bitmiş bir oksijen tüpü, artık sizin hiçbir işinize yaramayacağına göre bunu dışarı atabilirsiniz.

Control Screen: Kullanmak istediğiniz bir objeyi önce control screen'e alarak, onu kullanabileceğiniz şekle getiriyorsunuz. Daha sonra control screen'deki objeye mouse'u klikleyerek onu kullanıyorsunuz. Örneğin enerji rezerviniz bitmek üzere diyelim. Ama elinizde Refill var. Yani yedek enerji deponuz mevcut. Enerjinizi yükseltmek için yapacağınız şey şu: Refill'i control screen'e alarak control screen'deki refiH'in üzerine mouse'u klikleyin. Çevresi kırmızı bir renk aldığında, refill'iniz devreye girmiş olacaktır. Eğer stunner'ı, yani laser'inizi kullanmak isterseniz, yine aynı şekilde stunner'ı control screen'e getirip klikleyin. Kırmızı renk aldığında, artık çevrenizdeki düşmanlara ölüm saçabilirsiniz. Eğer kullandığınız bir objeyi devre dışı bı-

rakmak isterseniz, hala kırmızı renkte olan objeye mouse'u klikleyin.

Weapon Inventory: Silah deposu. Oyuna başlarken elinizde sadece stunner yani laser bulunmaktadır. Ancak daha sonra deyim yerindeyse.sağda solda çeşitli silahlar bulacaksınız. İşte bu aldığınız silahları kullanmak için önce weapon inventory'e klikleyin. Karşınıza silahların 3 boyutlu resimleri çıkacaktır. Buradan istediğiniz silahı seçebilirsiniz. Artık seçtiğiniz silah control screen'de görünmektedir. Kullanmak için control screen'e klikleyip etrafa ölüm saçın.

Object Inventory: Eşya deposu. Çevreden ya da dispenser'lardan topladığınız objeler object inventory'de toplanmaktadır. Eğer herhangi bir objeyi kullanmak isterseniz, aynı silah seçiminde olduğu gibi, önce object inventory'e klikleyip istediğiniz objeyi control screen'e alın. Gerisi aynı silah kullanımında olduğu gibi. Burada bazı önemli objelerin işlevlerini anlatmak istiyorum. Örneğin **REFILL,** enerji durumunuzu yükseltmek içindir. Her ateş ettiğinizde, enerji seviyeniz biraz daha azalacaktır. Kısaca enerjiniz olmadan ateş edemiyorsunuz. Bu yüzden etraftaki askerlere kolay hedef olmamak için, enerji durumunuzu sürekli kontrol altında bulundurun. Etraftan bulduğunuz tüm refill tüplerini yanınıza almayı da unutmayın. Aynı derece önemli olan diğer tüpler, oksijen tüpleri. Yine bu tüpleri refill'lerde olduğu gibi dispenser'lardan ya da enkazlardan sağlayabilirsiniz.

Heat Counter: Sıcaklık göstergesi. Bu derece arttığında geminiz oldukça sorun çıkaracaktır. Bu göstergeye dikkat edin.

Oksijen Counter: Kabin içindeki oksijen durumunu belirten gösterge. Oksijen rezervinizi sürekli yüksek tutmaya bakın. Bunu yapmak için de bol bol oksijen tüpü toplayın. Oksijen tüplerini kullandıkça sizin de hava almanız için gereken oksijen seviyeniz yükselecektir.

Energy Counter: Aracınızın enerji seviyesini gösteren tablo. Bu seviye aracınız hareket ettiği sürece azalacaktır. Ancak durduğunuzda kendi kendine eski haline ulaşır. Bazen çevredeki yasak bölgelere girdiğinizde, buradaki elektrik sizin geminize zarar verecek ve sonucunda enerji seviyenizi oldukça önemli bir oranda azaltacaktır. Bu bölgeler kırmızı alanlardır. Oyun boyunca bu alanlardan uzak durun. Enerjiniz tamamen bittiğinde oyunda sona eriyor yani ölüyorsunuz.

Radars: Radar ekranı. Oyuna ilk başladığınızda bu ekranı kullanamazsınız. Ancak daha ileride bu radarı kullanmaya başladığınızda, oldukça işinize yarayacak.

Increase Precision: Radar hassasiyetini arttırma.

Decrease Precision: Radar hassasiyetini azaltma.

Access To Diffrent Radars: Başka dalgalardaki diğer radarları arama.

Compass: Yön göstergeciniz. Bulunduğunuz dereceyi ve gitmekte olduğunuz yönü bildirir. Bu sayede daha önce gitmiş olduğunuz bir yeri kolaylıkla bulabilirsiniz. Simulasyon oyuncularının yakından tanıdığı ve iyi bildikleri bir özellik.

Aracınızın iç kumandası işte bunlardan ibaret. Artık bunları nasıl kullanacağınız ise, zamana ve tecrübenize bağlı. Artık birkaç tiyo vermenin zamanı geldi sanırım. Oyuna başladığınızda hemen çevrenizdeki dispenser'ları kontrol edin ve ne bulursanız alın. Unutmayın oksijen ve refill, sizin hayatta kalmanızı sağlayacak iki objedir. Ancak dispenser'lara çok yaklaşmanız gereklidir. Aksi takdirde gemi bilgisayarınız, sizi uzaklık hakkında uyaracaktır. Sağ mouse tuşuna basıp, mouse göstergecini ortaya çıkarın ve bunu dispenser'ın üzerine klikleyin. Eğer boş değilse size orada ne olduğunu yazacaktır ve obje dispenser'ın üzerinde belirecektir. Artık objenin üzerine klikleyerek onu control screen'e alabilirsiniz. Buradan da **'Put object into inventory'** ile deponuza atabilirsiniz ya da direkt burada hemen kullanabilirsiniz. Daha sonra yerdeki okları takip ederek **Ether'e** ulaşacaksınız. **Ether'e** girerken hiçbir sorunla karşılaşmıyorsunuz.

Kapı hemen açılıyor. Ancak diğer şehirler için aynı uygulama yok. Tek şansınız bir kartınızın olması. Bunun için de soldier, yani askerleri kullanıyorsunuz. Önce o şehrin bir askeri ile konuşarak kartını ele geçirmeye çalışın. Ama bu pek mümkün olmuyor. Siz yine eski usûlden işinizi halledin ve askeri yok edin. Eğer laser'ınızla bu işi yapacaksanız hayli uğraşacaksınız. Birkaç atıştan sonra gemi parçalanacaktır. Yerde duran eşyalar ise o geminin size bıraktığı eşyalarıdır. İşte bu eşyaların arasında genelde giriş kartı bulunur. Bu sayede başka şehirlere de girmeniz mümkün. Ancak birtek kart, her şehire girmenizi sağlamıyor. Hemen hemen her şehrin giriş kartı farklı. Ancak şehirlerde oldukça önemli bilgiler ve eşyalar, hatta silahlar edinmeniz mümkün. Hele o şehrin askeri binasını bulup da içeri girebilirseniz, yaşadınız. Örneğin bir **Anti-laser system'** ancak bu şekilde temin edebilirsiniz. Bu sistem sizi laserlerin etkisinden koruyacaktır. Bu sistemi devreye sokmak için, Armor Activation'ı kullanmalısınız. Askerleri en kolay öldürme şekli, sizin de tahmin edebileceğiniz gibi, grenade yani el bombası kullanmaktır. Oyunda kapılar haricinde herhangi bir yerden içeriye girmeye kalkışmayın. Asla başaramazsınız. Bu enerji duvarlarına el bombası bile hiçbir etki yapmıyor. İşin kötü tarafı kentin askerlerini peşinize takmış oluyorsunuz. Bunların yanı sıra bir şehre girdiğinizde, hemen binaları kontrol edin. Her zaman binalarda işe yarar eşyalar bulabiliyorsunuz. Geminizin kullanımını ve şehirlere nasıl girildiğini de öğrendikten sonra, gerisi sizin yaratıcılığınıza kalıyor. Çeşitli hileler ve uzun çarpışmalar sonucu kendi ülkenize savaşı kazandıracağınızı unutmayın. Ülkenizin kaderi sizin başarınızla orantılı olarak düzelecektir. Ama gördüğünüz gibi insanlık, 116. yüzyılda bile hala savaşıyor ve birbirini kırıyor. Ama sanırım bu hızla savaşlar devam ederse, evren o yüzyıla biraz zor ulaşacak gibi. En azından insan ırkı o zamanlarda pek hüküm sürüyor olamayacak sanırım. Neyse ki tüm bunlar bir oyun ve senaryo; ama, bu da şu sonucu ortaya koyuyor, insan her zaman, ilerisi için dahi olsa sürekli savaşı ve yok etmeyi düşünüyor. Gün geçtikçe barışa doğru ilerleyen bir dünyayı görmek, sanırım bizim neslimizde de mümkün olamayacak. Hepimizin dileği oyunumuzun geçtiği yüzyıla kadar dünyayı barış ile ayakta tutabilmek. Fakat tüm bu sözlerime rağmen size oyundaki savaşınızda başarılar diliyorum.

512Kbvte Tek Disket

GRAFİK	% 85
SES	% 75
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	% 85

Biryere gitmeden önce haritadan kendinize bir yer seçin.

İçeride ilginç suprizlerle karşılaşabilirsiniz. Hazırlıklı olun!

LEGEND OF

GÖKMEN BAYIN

Sevimli ve yakışıklı bir delikanlıydı. Cana yakın, sevecen, bir karıncayı bile incitemeyecek bir. karaktere sahipti. Her şeyi mükemmeldi. İyi olmayan tek yanı vardı, kaderi..

Evet arkadaşlar. Bu ay bir efsaneyi sayfamızda konuk ediyoruz. Genç yaşında bir efsane olan ve günümüzde hâlâ unutulmayan bir kahramanı. Adı, **BILLY THE KID.** Bu genç delikanlının efsanesini bilmeyen yoktur. Zaten oyunumuz da, bu konu üstüne kurulmuş. Efsaneyi bilmeyenler için, isterseniz kısa bir özetini anlatalım.

Billy genç bir delikanlıdır. Eşkiyanın ve kumarbazın çoğunlukta olduğu bir ortamda, kendini doğru olduğuna inandığı yolda yetiştirir. Böylesine kötü işlerin dışında olmayı yeğler. Ama kötü kaderi onu bir gün kıstırır Barda otururken bir kavga çıkar. Belalılardan bir tanesi silahını çeker ve Billy'e tahrik edici sözler söylemeye başlar. Belindeki silahını bir kez bile kötü amaçla kullanmayan Billy, zor duruma düşmüştür. Sonunda kendisini tutamayıp silahını çeker ve rakibine iki el ateş eder. Rakibinin yere yığıldığını gören Billy, telaştan ne yapacağını şaşırır. Hemen atına atlar ve kaçmaya başlar. Kasabalı da onu kovalamak için harekete geçer. Ve artık, Billy The Kid efsanesi başlamıştır. İstemeyerek bir adam öldüren Billy için yaşam güçleşmiştir. Her yerde adına ödül konmuştur. Artık onun iki amacı vardır; kendisini gizlemek ve haksızlıklara karşı mücadele vermek.

OCEAN firması, böyle bir efsaneyi başarılı bir şekilde oyun haline getirmiş. Oyundaki Animasyonlar biraz yavaş olmasına rağmen yine de oldukça güzel yapılmış, isterseniz hemen oyunun can alıcı noktalarına şöyle bir göz atalım.

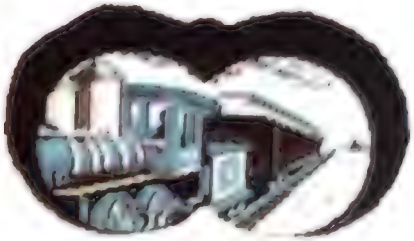
Oyunumuz üç disketten oluşuyor. Yükleme yaparken sık sık disketi değiştirmek, insanın bir parça canını sıkıyor. İlk olarak oyun boyunca kullanılacak dil seçimini yapacaksınız, ingilizce, Almanca ve Fransızca'dan birini seçtikten sonra, oyunu kiminle yürüteceğinizi seçmeniz gerekiyor. Bunun için ya Billy'i ya da şerifi seçme durumundasınız.

Bu seçiminizi de yaptıktan sonra, oyuna girmiş olacaksınız. Dağlık bir araziye dağılmış olan kasabalar, kaleler, kamplar v.s. dikkatinizi çekecektir. Bunların her birinde yerine göre araştırma yapmanız mümkün olacak. Elinde dürbün olan işareti hareket ettirerek ortamda dolaşabilirsiniz. Sol üst köşede **SYSTEM** yazısını göreceksiniz. Burayı klikledığinizde, menülerden istediğinizi yapabilirsiniz. Oyunu oynama zevkinize göre **MORE** GRAFIK' seçmenizde mümkün. **DO NOTHTING** ile hiçbir şey yapmadan oyuna geri dönebilirsiniz. Aynı zamanda oyunu diskete de kaydedebilmeniz bu menüden mümkün olacaktır.

Şimdi dürbünle dolaşmaya başlayın. İstediğniz bir yerleşim bölgesine geldiğinizde, bir kez klik yapın. Dürbünden oranın neresi olduğunu ve küçük bir resmini göreceksiniz. Oraya gitmek istiyorsanız, ikinci bir kez klik yapmanız gerekiyor. Eğer o bölgeye girmek istemiyorsanız, yolunuza devam edin. İlk önce dilerseniz büyük bir kasaba olan **SANTA** FE'ye girip, olaylar; birlikte görelim. Oyunu başında seçtiğiniz kişi *(Billy olarak varsayıyorum)* atıyla kasabaya gelecektir. Attan indiğinde ister joystick'le, ister ok tuşlarıyla Billy'i yürütmeye başlayın. **WIRE SERVICE'e** girdiğinizde önünüze bir adam ve menü gelecektir. Bu menüden **MOVE ON** ile hiçbir şey yapmadan eski yerinize dönebilirsiniz. **GREET** yardımıyla kendinizi tanıtabildiğiniz gibi karşınızdakinin de kim olduğunu anlayabiliyorsunuz. **TALK** ile karşınızdaki kişiyle diyalog kurup bir konuşma ortamı sağlayabilirsiniz. **THREATEN,** karşınızdaki kişiden hafif tehtit yoluyla bilgi almanızı sağlar. Buradan istediğniz şeyleri yaptıktan sonra, tekrar geri dönün. Duvara dayalı kişilerle de konuşma yapmanız mümkün. Oyunun en güzel taraflarından biri, ayrıntıların son derece güzel işlenmiş olması. Kasabanın sağından ve solundan istediğiniz yöne doğru kısa yüklemelerle ilerleyebiliyorsunuz. Böyle bir durumda **NEWS OFFICE'e** rastlayacaksınız. Buradan Epitaph gazetesi yardımıyla kendi hakkınızdaki bilgileri alabilirsiniz. Bir sonraki sokakta, bankaya rastlayacaksınız. İsterseniz **ROB THE BANK** ile bankayı soyabilirsiniz. Bir sonraki sokağa geçtiğinizde, salonu göreceksiniz. Buraya girdiğinizde doğruca poker oy-

Vahşi Batıda gece hayatı.

The Lost Dutchman Mine'ı oynayanlarınız burada yabancılık çekmeyecektir.



Bir trene saldırmadan önce etrafı iyice araştırın.

BILLY the KID

nanan masaya gidin. Kendinizi birden bire dörtlü bir poker karşılaşmasının içinde bulacaksınız. Kartlar dağıtıldıktan sonra, önünüze oyunu kontrol edeceğiniz menü gelecektir. Burada geçen konuşmalar tam bir poker dilinde yapılmış. Özellikle sizin tam karşınızda oturan kumarbaza çok dikkat etmeniz gerekiyor. Elinize gelen kağıtlara göre, masadaki, parayı **RAISE** yardımıyla arttırabilirsiniz. İstediğiniz anda **QUIT** yardımıyla oyundan çıkıp eski yerinize dönebilirsiniz.

Kasabada yürürken klik ettiğinizde, önünüze Leave Town seçeneği gelecektir. Bu seçenek yardımıyla, yine dağlık genel görüntüye geri dönebilirsiniz. Bütün kasabalarda olanları anlatmaya kalkışsak, inanın derginin tümünü bu oyuna ayırmamız gerekir. Hem bu yüzden, tabii biraz da oyunun tadı kaçmasın diye, kasabaların isimlerini vermeden, sadece karşınıza çıkabilecek birkaç olayı kısaca anlatmak zannedesem yeterli olacaktır.

Kasabalardan birinde silahşörlerle kanlı bir çatışmaya gireceksiniz. Aslında buraya kasaba yerine kamp desek daha doğru olur. Burada yapacağınız çatışmada, ekran üstündeki hedef noktasına göre ateş etmeniz mümkün olacak. Kayaların arkasına saklanan rakiplerinizi kaçırdığınız an, size zarar vereceklerdir. Diğer bir bölgede bu sefer silahlar yerine yumruklarınız konuşacak. Burada rakibiniz, size sandalye bile atabilirken siz, sadece yumruklarınızı kullanmak zorundasınız. Buradaki esprilere de oldukça güleceğinizi tahmin ediyorum. Bir diğer kasabanın barına girdiğinizde, masada oturan bir bayana rastlayacaksınız. Karşılıklı bir diyalog kurmayı başarırsanız, bir süprizle *(!)* karşılaşacaksınız. Bazı kasabalardaki dostlarınız çok meşgul olduklarını ve daha sonra tekrar gelmenizi istediklerini söyleyeceklerdir. Aynı yerlerde gireceğiniz çatışmalarda, su deposunun üstündeki adama dikkat etmeniz gerekiyor. Bu adamın öldükten sonra aşağı düşmesi de bir hayli entresan. Bunun yanında oyunun ilerleyen bölümlerinde silah da alabiliyorsunuz.

Tabii bu yaptığınız başarılara göre mümkün olacaktır. Bundan sonra isterseniz, yukarıdan sürekli geçen trene bir şeyler yapabilirsiniz.

Kasabalardaki kavgaları kazandıktan sonra, silah seçimi yapmanız da mümkün olacak. Ekranın sağına doğru ilerlediğinizde, siyah bir bant göreceksiniz. Kısa bir yüklemeden sonra önünüze silahlar gelecektir. Bu silahlardan birini almanız, oyunun ilerleyen bölümlerinde size büyük bir fayda sağlayacaktır. Bir sonraki ekranda ise, kuşbakışı üç tane atlıyı idare etmek durumunda kalacaksınız.

Kasabalardaki herşeyin düşünülmüş olması, doğrusu oyunun kalitesini oldukça yükseltmiş. Bar ve otellerin yanında doktor bile bulmanız mümkün. Oyunu yüklerken eğer hiç bir yere basmazsanız, Billy The Kid'in hikayesini konu alan bir demoyu görebilirsiniz. Buradaki olayların anlatımı, insanın aklına tipik kovboy filmlerini getiriyor. Oyunun grafikleri ise konu ağırlığına göre bir hayli canlı tutulmuş. Özellikle salonlardaki dizayn bir hayli etkileyici.

Eğer yaz tatili nedeniyle bol vaktiniz varsa bu oyunu kaçırmayın. Çünkü önümüzdeki günlerde adından bir hayli söz ettirecek olan bu oyun, süperler listesine girebilecek nitelikte. Hepinize mutlu bir ay diliyorum.

OCEAN
512Kbyte/3 DİSKET

GRAFİK	%70
SES	%62
OYNANABİLİRLİK	%75
GENEL	%70

CYBERCON III

E KAĞAN GÜRKAYNAK

Yepyeni bir oyunumuz var sizlere. Cybercon III *(herhangi bir oyunun üçüncü versiyonu değil, adı öyle)'de,* vektör grafik sevenler kendilerini uzak bir gelecekte, dünyayı sömüren bir bilgisayar kompleksine karşı savaşırken bulacaklar *(Vektör grafik sevmeyenler ekranda bir sürü kaba (?!) şekil görüp, dit mit sesleri duyacaklar).* Bu oyunun en güzel taraflarından biri, strateji uzmanı bir bilgisayara karşı savaş vermeniz. Sadece kaba bir dolaşma ve bulma oyunu değil Cybercon. Gerektiğinde planlı saldırılar için stratejiler geliştirmenizi, yeri geldiğinde bir İkinci Dünya Savaşı bombardıman uçağının kuyruk topçusu gibi. ateş etmenizi isteyen bir oyun.

İlk kavga, belki biraz yiyecek için çıkmıştı. Sebepler, sorunlar, haklar, doğrular, yanlışlar, uygarlık, hepsi bir kavgadan sonra ortaya çıktı. Havadaki taş oldu, sopa oldu; kılıç, süngü oldu ama yere düşen sadece kırmızı kan oldu. O ilk kavga insanlığın kavgası oldu, bugüne kadar bitmedi ve sürdüğü sürece insanlık ayakta kalacak.

Bir sabahın erken saatlerinde pek az insanın yerini bildiği bir askeri üste *(kalan ender üslerden bin)* Çavuş Mc Millan anlatıyor; yaşı 40-45 ama çok daha fazla gösteriyor. Kelimeler tane tane dökülüyor ağzından. Başı önde, genelde yere bakarak konuşuyor sizinle:

"Sana anlatacaklarımı iyi dinle, zira bu hikaye senin hikayendir, bu günlere gelişinden bahsedecektir sana:

İnsanlar yiyecek için savaşmayı çok eskilerde bıraktılar, kendilerine daha iyi amaçlar buldular. Bulunan sadece yeni amaçlar olmadı, amaçları koruma uğruna hergün yeni silahlar bulundu. İnsanlar kanatlandılar, yüzdüler, daldılar ama her zaman öldürdüler. Ancak Oppenheimer'ın oyuncakları insanları ilk defa gerçek katliamla karşılaştırdı:Nükleer bombalar.

Neler olduğunu görüp anlatabilen çok az oldu, ama kısa sürede herkes ne olabileceğini anladı. İnsanlar uzun süreden beri ilk defa kendilerini korumasız hissettiler, korunabilmek için birleştiler, geldiler. Birarada, kendilerine zarar gelmesin diye nükleer silahlar arzuladılar ve her zamanki gibi elde ettiler. Bunun doğal bir sonucu olarak, ortaya birçok birlik çıktı. İnsanlar diğer birliklere karşı bombalarla korudular kendilerini. Korku, hırs ve belirsizlik insanları daha öldürücü yaptı.

Cybercon'un gelişimi, iki büyük birliğin arasındaki rekabetten doğdu:.. Demokratik Birlik Federasyonu ve Kutsal Ülkeler birliği *(Güney paktı).* Federasyon'un bilim adamları, Federasyon'un Orta Avrupa'daki yenilgisinden sonra savunma sistemlerinin, modern savaş teknikleri için çok yavaş olduğunu gördüler. Klasik emir komuta zincirleri, modern savaşın milisaniyeler seviyesindeki hassas gelişimini değerlendirmekten çok uzaktı. Bilim adamları Federasyon'un resmi haberi olmadan çalışmalara başladı.

Yapay zeka uzmanları, robot tasarımcıları, yazılım uzmanları ve strateji dehalarından oluşan büyük bir ekip, savunmaları için gerekli olan merkezi bir sistem tasarlamaya başladılar. Senelerce çalışmanın ve birçok başarısız deneylerin sonucunda Cybercon ortaya çıktı. Cybercon, kısa sürede savunma sistemini denetimi altına alabilecek hale geldi. Yeni silahlar tasarladı. Kendine bağlı fabrikalarda üretim yapan robotlarla korkunç bir ordu oluşturdu. Taktikleri ve sürdürdüğü savaşlar insanoğlunun karşı koyabileceği cinsten değildi. Nitekim Güney Paktının orduları dakikalar içinde dağıldı.

Federasyon, Cybercon'dan çok memnun kaldı. Cybercon, insanoğlunun hayal bile edemeyeceği özelliklere sahipti ve günden güne gelişiyordu. Bilim adamları yeni programlar ve düzeltmelerle Cybercon'u mükemmele yaklaştırıyordu. Güney Paktının orduları, dağılmış olmalarına rağmen direnmeyi altı sene sürdürdüler. Bilim adamları bu süre içinde savunma sistemlerinin güvenliğine önem vermeye başladılar. En büyük korkuları Cybercon'un bir sabotaja veya saldırıya uğramasıydı. Bu tarihten sonra, Cybercon, insanlar için bir sis perdesinin arkasına itildi. Koruyucu sistemleri geliştirildi ve yeni programlar yazıldı. Bu çalışmanın sonunda, Cybercon, gelişiminin ikinci safhasına geldi: Cybercon II. Cybercon II, federasyonu tehdit edebilecek herşeyi, her tehlikeyi arıyor, yok etme yolları araştırıyor, gerekli silahları üretiyor ve tehditleri yok ediyordu. Kendi kendini geliştirerek daha etkili kontrole sahip oldu. İnsanların bakımına ihtiyaç duymuyordu, istediğini kendi yapabiliyordu. Artık Cybercon III doğmuştu.

Federasyon, tüm güvenliğini Cybercon'a teslim etmenin rahatlığını yaşıyordu. Artık bilim adamları da Cybercon'la ilgilenmiyordu, çünkü bu işi de Cybercon üstlenmişti. Federasyon olası düşmanlarının birer birer yokolmasından memnundu, ta ilk saldırıya kadar ....

Meclis normal çalışmasını sürdürüyordu. Birden acil mesajlar alınmaya başlandı. Federasyon topyekün nükleer bir saldırıya maruz kalmıştı. Büyük şehirler birbiri ardına haritalardan silindi. Herkes saldırının nereden ve kimden geldiğini öğrenmek istiyordu. Cybercon, bu saldırıyı nasıl hesaplayamamıştı, saldırgan Cybercon'u nasıl alt etmişti? Az sonra istediklerini öğrendiler: Cybercon. Federasyon'un son düşmanını yok ediyordu, kendi insanlarını. Cybercon, Federasyon'un kalan son düşmanı olarak insanlarının kendisini görmüştü, çünkü insanlar bencilce istekleri ve çıkarları uğruna beraberliklerini tehlikeye sokabiliyorlardı. Saldırıyı, Cybercon Federasyon'un kendi üsslerinden başlatmıştı. Kısa süre sonra üsleri de yok etti. Amacı insanların buradaki teknolojiden faydalanmalarını engellemekti.

Felaket tüm yerleşimleri yıktı. İnsanların pek azı saldırıdan kurtulabildi. Saklanabilmek için dağlara çıktılar. Hayat kolay değildi: Herşeyden önce nükleer silahlar havayı, suyu kirletmişlerdi. Yiyecek bulmak neredeyse imkansızdı. Ancak kurtulanlar oldu.

Yaraların sarılması ve örgütlenme bir nesil sürdü. Cybercon, canlı kalan herkesi takip etmek için robotlarını dünyaya salmıştı. İnsanlar ilk zamanlarındaki ilkellik ile, bu devlere karşı yaşam savaşı veriyorlardı. Bir bakıma cezalarını çekiyorlardı, kendi yarattıkları makine, uygarlıklarının temel prensipleri ile çalışıyordu ve çözümü insanlığın yokoluşunda bulmuştu. Teknolojiye olan kör güvenlerinin, hırslarının kurbanı olmuşlardı.

Federasyon'un eski savunma birimi dünya çapında bir örgütlenme yoluna gitti.

Cybercon, insanlara ilkellik getirmişti. Yollar, haberleşme ve en önemlisi, beslenme olanakları yok olma derecesinde idi. Bunun yanında savunma amaçlı olmayan bir, iki gizli laboratuar, savaşlarda ele geçirilen bir, iki robot sayesinde,., yüksek teknoloji imkanları da kullanıldı. Örgütlenmenin temelinde **Cybercon'u** yok etme yatıyordu. **Cybercon** ise yeryüzündeki tüm üsslerini kapatmış ve kendini bir kaleye yerleşmişti. Nerede olduğu bilinmiyordu, nasıl yok edilebileceği bilinmiyordu ve en kötüsü neler yapabileceği bilinmiyordu.

Düzenli araştırmalar yapıldı. Bilim adamları olasılıkları inceldiler, casuslar dünyayı aradılar. Ortaya çıkan şu oldu: **Cybercon** çalışmasını sürdürüyordu ve bu, tüm insanlık yok olana dek sürdürecekti. Artık **Cybercon'un** düşmanı geniş kitleler değil, tek tek bireylerdi; kendini buna göre ayarlamıştı. **Cybercon'u** durdurabilmek için acele etmek şarttı, çünkü, kendini her fırsatta geliştiriyordu.

Örgüt çalışmalarını yoğunlaştırdı ve seçenekleri tek tek değerlendirdi. Cybercon'un bir dağda üstlendiğini tahmin ediyorlardı. Bu sayede kendine yeterli doğal kaynakları ve enerjiyi temin etmesi mümkündü. Durum böyle ise, hiçbir aletle yerinin tesbit edilememesi de açıklığa kavuşacaktı. Sunulan bir raporda **Cybercon'un,** Adam dağında olduğu tahmin edildi. Burası her türlü nükleer sızıntıdan, dış etkiden korunabilecek özelliklere sahipti. Bu dağın incelenmesi kuşkuları doğruladı. **Cybercon,** bu dağda faaliyet gösteriyordu.

Artık örgüt amaçlarına yaklaşmaya başlamıştı. İçeri girmenin yolları araştırılıyor ve yok etme planları hazırlanıyordu. Düşmanlarını bulmanın sevinci büyüktü. En sonunda yeni bir plan hazırlandı. Tek gönüllü isteyen plan, bu tür girişimlerin bugüne kadar başarıya en yakın olanıydı.

*** **DİKKAT ÇOK GİZLİ** *"*

Kuzey Yarıküre Federe Savunma Örgütü, Savunma bölümüne

Konu: **Cybercon**

REF : **Cybercon'un** yok edilişi Plan 09a7-661

1. Amaç

Adam dağındaki savunma üssüne bir kişi ile yapılacak bir harekatla, **Cybercon'un** dünyadaki faaliyetlerini yavaşlatmayı, hatta durdurmayı sağlamak üzere merkez beynin yok edilmesi veya devre dışı bırakılması; bu sağlanamazsa, hiç olmazsa güney kapısındaki enerji duvarının yıkılarak, yeni kuvvetlerin asıl amaca ulaşmalarını sağlamak.

2. Adam dağı savunma binası:

Savunma Binası, **Cybercon'un** dış etkilerden korunmuş olarak çalışmasını sağlayacak, üç boyutlu, çok katlı bir komplekstir. Bina, **Cybercon'un** güvenliğini sağlamak için imal edilmiştir, ancak **Cybercon'un** direkt kontrolü altında değildir. Binanın kendisi bir güvenlik bilgisayarı olup, bağımsızca binayı korumaktadır. **Cybercon'un** ana karar birimi **(Brain Stem),** bu binada korunmaktadır. Bina her türlü saldırgana, kademeli olarak karşı koyabilecek güçtedir. Binanın güney kapısı, zamanında **Cybercon'u** tasarlayan mühendisler tarafından, bakım ve ikmal amaçlarına hizmet için yapılmıştı ve geçilemeyecek kadar yoğun bir enerji duvarı ile korunmakta. Binanın batısında, uzmanlar tarafından kör nokta olarak bırakıldığı sanılan bir ikinci giriş mevcuttur. Ne var ki, buradan ancak bir kişi binaya girebilmekte ve bu kişi çıkana dek kapı bir enerji duvarı ile kapatılmaktadır. Giriş buradan uygun zaman kollanarak yapılmalıdır

Bina tümüyle canlılara karşı değildir. Bu nedenle dolaşmak sorun olmayacaktır. Bina önceleri sık sık insanlar tarafından denetlendiğinden sağda solda, bu kişilerden kalan malzemeler bulunduğu tahmin edilmektedir. Ayrıca çoğu araç, zamanında insanlar tarafından kullanıldığından, bunların çalışması ile ilgili teknik adamların kendilerine hatırlatma niyetinde yazdıkları şifreler bulunabileceği tahmin ediliyor. Ancak binanın birçok kesimine, canlıların girmeye yetkileri yoktur. Buralarda, binanın savunma sistemlerinin ne olduğu bilinmiyor.

Bina kendini yabancılara karşı korumak için ani hücumlarla rakiplerini panikleterek yanıltma yoluna gider. Bunun yanında robot devriyelerinin de mevcut olduğu tahmin ediliyor.

3.Donanım

Binaya girecek kişi için bir tamir exoskeleti hazırlanmıştın Exoskelet dış iskelet anlamına gelip, insan hareketlerini algılayabilen ve motorları ile aynı hareketi yapan ve insana bağlı bulunan bir yardımcı robottur. Bu exoskelet, **Cybercon'un** üsslerinden birinde şans eseri bulunmuştur. **Cybercon'un** saldırısından hemen önce olan bir kaza sonucu moloz altında kalmış ve bu sayede yok olmaktan kurtulmuştur. Bu, elimizde çok az bulunan malzemelerin başında gelmektedir.

Bu exoskelet ve kontrol bilgisayarı sayesinde, gönüllü binada rahatça gezebilecektir. Exoskelet ile 45 mile kadar hızlar ve 20..m'ye kadar sıçrayışlar mümkün.

Örgütün robotlarla yaptığı mücadeleden elde edilen bazı yardımcı parçalar da eklenerek, göreve hazır hale getirilmiştir. Bunların arasında bir plasma silahı ve en önemlisi, bina içinde aletlerin çalışabilmesi için gerekli anahtar sesleri çıkaran Sonik Anahtar yer alıyor. ,

Görev sırasında en önemli sorun, exoskeletin enerji kaynağı olacaktır. Örgüt bir adet fizyon reaktörü ve dolu bir enerji pili bulmayı becermiştir. Fizyon reaktörü kendi kendini şarj edebiliyor, ancak bu zaman alıyor.

4. Haberleşme

Dağın jeolojik yapısı, elimizdeki sistemlerle haberleşmeyi kısıtlıyor Ancak Cybercon'un dışarıdaki robotlarını kontrol edebilmek amacıyla, bir çeşit haberleşme ağı kurmuş olduğu tahmin ediliyor. Buradan bizlerle gönüllünün temas kurma olasılığı var. Haberleşme kurarak içerisi hakkında fikirlere sahip olmamız sağlanırsa, bir yeni deneme için kalınan yerden devam etme şansımız olabilir.

5. Düşmanlar

Cybercon'un binada ne tür silahlara sahip olduğunu bilemiyoruz,, Ancak dışarı gönderdiği tekerlek robotlardan haberimiz var. Bazı yerlerin sabit toplar ile korunduğunu tahmin ediyoruz. Robotlar canlılara her zaman ateş açacaklardır.

Exoskeletin enerji kalkanı bir süre saldırılara dayanabilir. Ancak fiziksel temastan her zaman kaçınılmalıdır Düşman robotların bazılarının da benzer donanımları olabilir. Silahlı çatışmadan mümkün olduğu kadar kaçınılması tavsiye edilir.

6. Son dakika

Casuslarımız bina içindeki sonik kodların bazılarını çözebilmemizi sağlayabilecek bir bilgisayar yapımını yetiştirdiler. Kod çözücü kumanda tablosunda son kullanımlardan kalan bilgileri değerlendirme prensibiyle çalışmaktadır.

Görevinizde başarılar **Yzb. J.Farris**

Sözlerimi dinledin, evlat. Cesaretini gerçekten takdir ediyorum. Birazdan acımasız bir makineye karşı kahramanca savaşacaksın. Temkinli ol, seni şaşırtmasına izin verme, o makineyi bizler yaptık ve ancak biz yok edebiliriz. Hadi yürü evlat, bu senin kavgan, belki de insanlığın son kavgası .... "

Yüzbaşı ayağa kalktı. Elinde dosyalar arkasından bakıyorsun, o koca adam korkuyor, gözlerinde yaş yok. Acılar çok önce kurutmuş onları. Saate bakıyorsun tam 6 buçuk saatin var, kılavuza göz atıyorsun

Exoskelet ve kullanımı:

Exoskelet, insanların zor şartlar altında kuvvet isteyen işleri yapabilmek amacıyla tasarlanmıştır. Kumanda merkezi gövdenin üzerindedir. Kullanan burada yerini alır. Dışarısını Exoskeletin kafa kısmından görebilecek şekilde ayarlanmıştır. Hareket etmek için kullanıcı kendi kaslarıyla hareket yapmaya başlar ve exoskelet bu hareketi kaydederek gerekli hareketi gerçekleştirir. Bu temel fonksiyonların yanından exoskelete ek özellikler eklenmiştir. Bunları kontrol edebilmek için çeşitli kontrol sistemleri yerleştirilmiştir. Bu sistemler iki ana guruba ayrılır: Temel ve yardımcı sistemler. Bu sistemlerin çalışmasını ve exoskeletin hareketini sağlamak için dört adet enerji bankası bulunuyor. Exoskelete geniş bir hareket ve araştırma yeteneği sağlayabilmek

için, onaltı bölmeli bir sırt çantası yerleştirilmiştir.

Temel Sistemler:

Temel sistemlerin kontrol panosu sağ alt köşede yer alıyor. Her sütun bir sistemi temsil ediyor. En üstte, sistem hakkında iyi kötü fikir veren bir görüntücük var *(Soldan sağa Güç Destek Birimi, Güç Kalkanı, İkincil sistemler, Otomatik tamir ünitesi ve İletişim sistemi, sadece ikincil sistemlerde görüntü çalışan ikincil sistemi gösterecektir.)*. Altında bulunan ışık, o sistemin devrede olup olmadığını gösteriyor. Onun altında durum göstergesi kırmızı bir çizgi şeklinde yer alıyor. Buraya bakarak sistemin ne durumda olduğunu anlıyoruz. En altaki ışık ise tamir göstergesi ve sistem tamir altında ise yeşil yanıyor.

Sistemleri seçebilmek için sol-sağ okları *(veya numaratör klavyede 4 ile 6'yı)* kullanıyoruz. Üzerinde bulunduğumuz sistemin görüntüsü yeşil olurken, durum göstergesi bir ton açılıyor. Sistemi çalıştırmak veya durdurmak için yukarı ok *(Numaratör klavyede 8)* kullanılıyor. Bir sistemi tamire alabilmek veya tamirini bitirmek için aşağı ok emrimizde *(N. K. 2 tuşu)*. Gerçi bu her zaman o sistemin tamir durumunu değiştiriyor, ama ancak tamir yürütülürken ışık yanıyor.

1. Güç Destek Birimi *(GDB)*

GDB, Exoskeletin mekanik kaslarına güç aktarmak suretiyle hızlı hareketler yapmasını sağlar. GDB sayesinde elde bulunan güçle orantılı olarak hızlı hareketler mümkündür. Hareket için Joystick kullanılacaktır. Burada unutulmaması gereken, GDB'nin mekanik kaslara güç aktarmasının sonucu olarak dönme momentinin büyük olması ve dolayısıyla dönüşlerin çok keskin yapılamayacağıdır. Tecrübesiz bir kullanıcı en büyük zorluğu burada çekecektir. Temel hareketlerin yanında exoskeleti eğebilmek mümkündür. Bunun için ateş tuşuna basılı tutarak yukarı aşağı hareketleri deneyebilirsiniz. Exoskeletin yanlarında moment dengeleme için bulunan jetler sayesinde, yatay kaymalar gerçekleştirilebilinir. Bu hareket içinse yine ateş tuşu ile sağ sol denenmelidir.

Bunun yanında GDB sistemi uzun mesafeli atlayışlar ve inişlerde sağlayabilir *(20 metreye kadar)*. Atlama mesafesi elde mevcut bulunan güçle orantılıdır Atlama yapabilmek için F-10 tuşunu basılı tutun, atlama işine aktarılacak güç, dopler radar göstergesinde gösterilecektir *(sağda, yukarıya doğru ikincil göstergelerin etrafındaki yuvarlak gösterge)*. İstediğiniz kuvvette tuşu bırakın. Atlama sonrasında otomatik iniş programı dengeyi sağlayacaktır. Otomatik iniş programı, ayrıca yüksekten düşmeye karşı da elinden geleni yapacaktır. Ne var ki, çok yüksekten düşmeler exoskeletin fiziksel sınırlarını zorlayacaktır.

2. Güç kalkanı:

Exoskelet, saldırılara ve plasma toplarına karşı koruyabilmek amacıyla tasarlanmıştır. Kalkanın elde bulunan enerji ile orantılı olarak dayanma gücü vardır. Bu güç aşıldığında, exoskelet hasar almaya başlar. Benzer sistemler gelişmiş robotlarda da mevcuttur. Bu sistemi düşmanla karşılaşmayı düşünmediğiniz yerlerde kapatın, enerji tasarruf edersiniz. Ancak bilmediğiniz bir yerde mutlaka çalıştırın.

Unutmayın, kalkan fiziksel temaslara *(çarpmalar, düşmeler, darbeler)* karşı koruma sağlamaz. Büyük bir robotun asla yoluna çıkmayın.

3. İkincil sistemler:

İkincil sistemler, üç kademeden oluşur. Her kademenin dört seçeneği var. İkincil sistemlerin ayrı bir kontrol panosu vardır: Sağ tarafta ortanın biraz üstünde yuvarlak içinde. Burada sağ tarafta kademeler ve sol tarafta ise devredeki kademenin seçenekleri yer alıyor *(kullanınca, bu kadar karışık gözükmeyecek)*. Kademeleri numaratör klavyedeki 9 ve 3 ile değiştirebiliyorsunuz. Yine numaratör klavyede 7 ve 1 ile de bu kademeye ilişkin seçenekleri değiştirebiliyorsunuz *(Yardımcı sistemlerin kullanımı için devrede olmaları şart.)*

İlk kademe:

Bu kadehe ile exoskelete takılan bazı önemli araçları kontrol edebiliyorsunuz. Bu kademenin ilk iki seçeneği, silahları çalıştırıyor. Oyunun başında sadece tek silahınız var. Yeni silahlar bulunur bulunmaz ikinci silah kullanılabilecektir. Ateş edebilmek için mutlaka silah seçmiş ve yardımcı sistemleri devreye almış olmalısınız. Ateş gücünüz yine enerjinizle orantılı. İlk silah, exoskeletin kaskının yanından sabit olarak ateş ediyor, bir plasma silahı. En geniş kullanım bulan standart bir silah. Düşmanlarınızın çoğu bu silahı kullanıyor olacak. Ateş edebilmek için joystick'in ateş tuşuna basmanız gerekiyor *(Silah seçilmiş olmalı!)*. Silah sabit olduğundan, alçaktaki hedefleri vurabilmek için exoskeleti eğmek gerekecek *(Özellikle minyatür tekerleklere karşı. Bunlar durdurulmazsa intihar saldırılarıyla üstünüze atlıyorlar. İşin kötüsü hepsi ateş etmediğinden ve ufak olduğundan sadece dopler radarıyla zamanında tarkedilebiliyorlar)*. Plasma silahı enerji toplarını fırlatma ilkesine dayanıyor, ancak enerji topları yerçekimine uyuyorlar ve menzilleri kısıtlı *(500 metrecik, benim girdiğim her odayı boydan boya geçmeye yetti, ancak top gittikçe alçalıyor.)*. Rasgele ateş etmeyin. Bazı duvarlar topları yansıtıyor. Ayrıca ateş etmek enerji götürüyor *(her zaman acil durumları düşünerek devre dışı yedek enerji bulundurun)*.

Üçüncü seçenek, enerji transferini sağlıyor. Seçildiğinde etrafta *(yakınlarda)* enerji sömürebileceği bir kaynak varsa, kırmızı yeşil yanarak sinyal veriyor. Ateşe basılınca, devredeki tüm enerji kaynaklarınızı dolduruyor *(Düşman robotlardan bol bol enerji pili elde edilebiliyor, ama boş oluyorlar tabii ki)*.

Son seçenek sonik anahtar adında ve binadaki kullanılabilecek her türlü aleti kullanma olanağı sağlıyor. Robotların binada dolaşabilmesi ve çeşitli aletleri kullanabilmeleri için, **Cybercon** ses ile çalışan kodlu kontrol sistemleri gerçekleştirmiş. Doğru kod kullanılarak her aleti kullanabileceğinizi hemen müjdeleyelim. Anahtarı seçince üst ortadaki sırt çantası göstergesinin yerini semboller alıyor. Bu sembolleri "," ve "." ile kaydırıp boşluk **(Space)** tuşu ile seçeriz. Seçilen kod sağa taşınır. Yeterli kod yazıldıktan sonra, Return tuşu ile kod yayınlanır *(kodlar tek, iki veya üç işaretten oluşuyorlar)*.

Genelde kapılar için bu yöntemler kullanılacaktır. Bazı kapılar harekete duyarlı olup otomatik olarak açılırken, bazıları ancak doğru kod ile açılacaktır.

Kodları bulmak için yardımcı bir bilgisayarımız var. F9 tuşu ile çalışan bilgisayar bazı kodları sizin için bulabilecektir *(her zaman değil)*. Kodu bulursa yayınlamaya hazır bir şekilde bırakacaktır, tek yapmanız gereken, ateşe veya Return'e basmak olacak.

Bulamadığımız kodlar için şansımızı denemenin yararı pek olmuyor, onun için ipuçları bulmamız gerekiyor *(kimse kolay olduğunu iddia etmedi zaten)*.

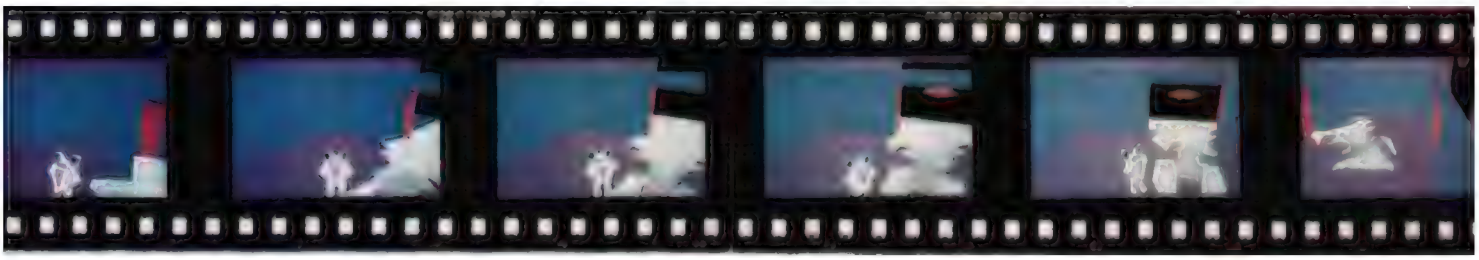
jkinci kademe:

İşte bu oyunun mükemmel yanlarından biri. Bu kademe ile dört değişik kameranın görüntüsünü izleyebiliyorsunuz. Seçeneklerle kameraları değiştiriyoruz. Kameranın görüntüsü sol üst köşedeki ufak ekranda ortaya çıkacaktır. Görüntü çok ufak geldiyse, F5 ile tüm ekranı kamera görüntüsüne çevirirız.

Üçüncü kademe:

Eğer birşey güzelse, mutlaka daha güzeli de olmalıdır *(bitmeyen istekler mantığı)*. Bu kademede kameralarınızı kullanabiliyorsunuz. Gerçekten inanılmaz zevkli bir olay. Tek sakıncası, kamerayı kontrol ederken exoskeleti kontrol edememeniz. Bu yüzden kameralarla oynarken güvenlikte olduğunuzdan emin olun.

iki çeşit kameranın varlığı kesin. Bunlardan sabit olanı oyunun başında, elinizde olan ender malzemelerden biri. Kameralar sırt çantasında taşınır, çalıştırmak için istenilen yere bırakılır (, ve . tuşları ile seçim,



Space ,ile bırakma). Sabit kameralar sol-sağ tuşları ile sola-sağa döner. İleri oku, görüntüyü yaklaştırır *{Zoom in)* ve geri oku, uzaklaştırır. Ateşle yukarı ve aşağı çekerek, kameranın yukarı-aşağı bakışı değiştirilir.

İkinci kamera ise, uzaktan kumandalıdır. Kod adı Papağan olan bu kamera ,iyi kullananın elinde büyük işler yapabilir. Papağan ileri-geri, sağa-sola oklar ile hareket ettirilebilir. Yukarı-aşağı hareket içinse, ateş tuşuna basarak yukarı-aşağı yapmak gerek. Papağan kilitli olmayan her kapıdan geçebildiğinden, çoğu yeri papağan yardımıyla araştırabilirsiniz *(Şahsen kendim girmeden odaları papağanla araştırır düşmanın yollarını incelerim. Eğer ilginç bir yer bulursam, papağanı stratejik bir köşebaşında bırakır ve saklandığım yerden çıkarak oraya giderim).* Kameralar canlı olmadıklarından, robotlar onlara ateş etmeyecektir. Ancak kameralarınız fiziksel darbelere karşı dayanıklı değillerdir *(tavana hızlı çarparlarsa bile kırılırlar).* Bu yüzden kameraları fazla ortalığa, ayak altına sermeyin.

4. Otomatik Tamir Ünitesi:

Exoskelet, aldığı hasarları yok edilmediği sürece tamir edebilecek güçtedir. Otomatik tamir ünitesi, çevreden bulduğu parçaları ve her türlü desteği en iyi şekilde değerlendirebilecek yapıdadır. Ancak tamirat için enerji gereklidir.

Herhangi bir hasar sonrasında ilk işiniz, güvenli bir yere gitmek olsun *(Mesela asansörler).* Tüm sistemleri kapatın ve önce sadece Otomatik tamir ünitesini tamir edin. Daha sonra diğerlerinin tamirine sıra gelecektir. Bu yolla çok hızlı tamirler gerçekleştirebilirsiniz *(Eğer Otomatik Tamir Ünitesinin hasarı çok büyükse veya durum göstergesinde hiç bir şey gözükmüyorsa tamir oldukça uzun sürebilir, ama her halikarda tamir olacaktır).*

5. İletişim sistemi

Exoskeletin dış dünya ile haberleşmesini kolaylaştırmak için çeşitli sensörler ve detektörler konulmuştur. Görsel görüntüleri desteklemek amacıyla, harekete karşı duyarlı bir doppler detektörü bulunuyor. Bu aletin göstergesi, ekranın sağında yukarıya doğru bulunan yardımcı sistemler kontrol panosunun etrafındadır. Eğer bulunduğunuz mekanda hareketli bir cisim varsa, o yönde yeşil bir nokta görünecektir. Düşmanınızın konumunu farkedebilmek için, bu göstergeyi iyi kullanmanız gerekecek. Unutulmaması gereken, bu aletin duvarların arkasını görememesidir. Bilmediğiniz kapıları açarken her zaman arkadan kocaman bir robotun çıkabileceğini düşünün!

Ne tarafa gittiğinizi, altta, ortada bulunan pusula ile anlayabilirsiniz. Solda, ortada bulunan gösterge ise eğiminizi gösteriyor. Bu sistem neredeyse güç harcamıyor ve kapatmak için pek bir sebebimiz yok.

Enerji Bankaları:

Herşeyin başı enerji. Oyunun büyük kısmında elinizdeki enerjiyi uygun kullanmak ve daha fazlasını elde etmek için uğraşacaksınız. Enerji durumunuzu, ekranın sol alt köşesinden öğreneceksi-

niz. Dört adet enerji bankanız var. Bunları simgeleyen kutuları rahatça seçebilirsiniz. Yeşil bir çizgi o bankanın bir fizyon reaktörü olduğunu *(sınırsız)* gösterirken kırmızı çizgi enerji pilini simgeleyecektir. Kalan enerjiyi gösteren bu çizgilerin altında, bankaların devrede olup olmadığını görebilirsiniz *(devrede ise burası açık kırmızı, yoksa koyu kırmızı)*. En soldaki çizgi ise, exoskeletin enerjisini gösteriyor. Bankalardan aktarılan enerjinin miktarını buradan görebilirsiniz. Çizgi yoksa, biraz daha enerji vermeniz gerekecektir. İstediğiniz enerji bankasını F1-F4 ile devreye alıp çıkarabilirsiniz.

Fizyon reaktörleri sınırsız kullanılabiliyor, ancak kendilerini şarj edebilmek için zamana ihtiyaçları var. Şarj edilmesi için devreden çıkarmanız yetecek.

Mutlaka yedekte biraz enejiniz olsun (ani ihtiyaçlarınız için), ihtiyacınız yoksa, enerji bankalarını devreden çıkarın, özellikle pilleri. Oyuna bir fizyon reaktörü ve bir enerji pili ile başlıyorsunuz (normal kullanımlarda bu reaktör sizi idare ediyor, ama aniden büyük bir robot size ateş ediyor; hemen F2 ve pil devrede, nişan al ateşşşş).

Sırt Çantası:

On altı aleti taşıyabilirsiniz. Sonik anahtar çalışmadığı zamanlarda en üst ortada sırt çantanızda taşıdıklarınızı simgeleyen görüntüler olacaktır. , ve . tuşları ile bunlardan istediğinizi seçebilirsiniz (ortaya iki gri çizginin arasına getirerek). Boşluk tuşu ile aleti atabilirsiniz (bu bazen çalışmasına sebep olur, mesela kamera). Herhangi bir şeyi alabilmek için iki gri çizgiyi boş bir yere getirin, yanıp sönen simgeyi alabilmek için boşluk tuşuna basmanız yeter. Bazı aletler için anahtar ile kod girilmeli.

Oyuna başlarken elinizde fizyon reaktörü (yuvarlak, beyaz, yeşil), bir enerji pili (kırmızı, ortası yeşil), bir plasma topu (kırmızı, yuvarlak) ve bir sabit kamera (Beyaz ortası mavi) var.

Dolaşırken:

En başta her kapının belli bir anlamı var (mesela kırmızı-yeşil aşağı doğru ok başı gibi olan kapılardan robotlar çıkıyor). Rasgele gezmek, bazen şansına birtakım şeyler kazandırsa da, sistemli dolaşmak en iyisi. Kameralarınız bilinmeyen yerleri sizin için gözleyecektir. Bu arada amacınızı unutmayın. İpuçları arayın (mesela kodlar). Adımınıza dikkat edin, altınızda yer birden bitebilir.

Robotların yapay zekaya sahip olduğunu belirteyim, rasgele gezmiyorlar ve taktikleri var; size gittikçe daha çok alışacaklardır. En önemlisi, onlar Cybercon'un robotları. Hareketlerinizden amacınızı anlayabilirler ve tam geldim diye sevinirken, bir ordu robotla karşılaşabilirsiniz. Sağda solda aletleri kurcalamanız robotların dikkatini çekecektir. Ondan sonra (11) her robot oraya doluşacaktır. Robotlar birbirlerinin düşürdüğü parçaları toplayarak, kendilerini geliştirebilirler.

Ne olursa olsun paniğe kapılmayın, acele hareketler çok hızlı olarak sizi bir robotun altına atacaktır.

Oyun yüklemek ve kaydetmek:

Oyunda, Esc tuşu ile oyunu durdurursunuz. Burada Restore seçeneği, önceden kaydettiğiniz bir oyunu yüklemenizi sağlayacaktır (kayıt disketi df0:'da olmalı !, sorun değil, çünkü program disketine gerek yok).

Kaydetmediğimiz oyunu yükleyemeyeceğimiz aşikar. Oyun kaydetmek o kadar kolay değil. Bir kere haberleşme odalarından birini bulmanız gerekiyor (gri üzerine siyah tekerlek kapılı). Bilgisayarı çalıştırarak disket resmini görünce kayıt disketini takıyoruz (formatsız olabilir, evet her diskete bir oyun). İşte bu kadar.

Savaşlarda az ateş ederek rakibinize hasar verdirmeyi hedefleyin. Hızlı savaşlar rakibinizin birden yok olması ile sonuçlanacaktır. İsabet alan bir robot durumu kötü ise, üzerindekileri atacaktır (genelde enerji pilleri ve plasma topları). Altın fırsat değerlendirin. Bu tür fırsatları kaçırmamak için, fazla ateş etmemeniz gerekiyor *(Çok ağır ateş altında robot birden patlıyor)*.

Kayıt odalarından çıkarken ve oyuna başlarken kod girmeniz gerekiyor, buraları geçebilmek için **NMD** yazarak, joystick'in ateş tuşuna sıkça basın kapı açılacaktır. İlk denemelerinizde başarısız olacaksınız peşinen söyleyeyim, biraz zor ama fazla kullanılmıyor (D'yi yazar yazmaz otomatik ateşiniz varsa açıp kapayın, en kolay yolu bu. Ama çok seri ateşe basarakta aynı sonuca varırsınız).

İnsan yeni bir oyun aldıktan sonra ilk denemelerinde başarısız olunca, çabuk soğuyor oyundan. Size tüm bu anlattıklarımı göstermek ve ilginizi taze tutmak için biraz gezdireyim:

Oyunun en başında batı kapısındayız.bir köprünün.üzerinde. Sistemlerimizi devreye sokalım. Önce fizyon reaktörü *(F1, muhtemelen)*, sonra GDB'yi sonra da yardımcı sistemler *(zırha daha gerek yok)* ve en sonunda da iletişim sistemleri *(sol-sağ ile seçip yukarı ile çalıştırıyoruz)*. Yardımcı sistemde ilk kademe *(9 ve 3 ile değiştiriliyor)* ve en alttaki seçeneği *(7-1)* seçiyoruz, anahtar. Kapıyı açıyoruz *(NMD ve sık ateş)*. Soldaki odaya şöyle bir bakıyoruz. Kapı açılıyor, ama o da ne, o kapının iki yanında acayip birşeyler var. Hemen kameramızı seçiyoruz (, *ve . ile)* ve içeri atıyoruz *(Space)*. Bu arada yardımcı sistem otomatik olarak ikinci kademeye gelmiş olmalı. Kamerayı yönetmek için üçüncü kademeye alıyoruz (3). F5 ile görüntü tüm ekrana geliyor, kamerayı döndürüyoruz, evet kapının iki yanında toplar var *(arada da biz varız)*. Burası tekin değil. Kademe bir (3) seçenek dörtten farklı olsun. Yukarıda kamera yanıp yanıp sönüyor, Kamera orada kalmasın alıp *(Space)* devam ediyoruz. Tam karşıdaki kapıdan girince düz bir koridor görüyoruz. Odaya girmeden kalkanı devreye sokalım. İçeride ikisi karşıda beş kapı var *(biri, bizim geldiğimiz)*. Soldakine gidelim. O da ne, dopler radarı çapraz arkamızda bir şeyler var diyor. Yardımcı sistem, kademe bir, seçenek bir, *(9-3 ve seçenek için 7-1)* silah hazır, dönüyoruz, kafayı biraz eğelim *(ateşi basık tutarak joystick aşağı)* ve ateş. Nerede kalmıştık? Sol odaya girdik. Burada yeşil küreye yaklaşalım. Belki enerji alabiliriz diye, yardımcı sistemde Kademe 1, seçenek 3, evet yanıp yanıp sönüyor. Biraz enerji transferi iyi gelir. Şimdi girdiğimizde *(hala enerji transferi yaptığımız odadayız)* sağda kalan odaya girelim, burası ufacık. Sarı kapıdan girmek için koda ihtiyacımız olabilir *(Kademe 1, seçenek 4)*, bakalım bilgisayar bulabilecek mi *(F9)*, buralarda hep çalışıyor. Kapı açılıyor ve biniyoruz. Bu bir asansör. Duvarlardaki kodların en üsttekini yazarak, en yukarı çıkalım. İnince hemen karşıda kayıt odası var. Bu yerdekiler işinize yarar mı? Önce soldaki odaya girin, burada papağanı bulacaksınız. Ve çıkınca karşıdaki oda size ipucu mu veriyor, yoksa, o sadece bir harita mı, belki Cybercon'un bir oyunu? En iyisi burada bir kaydetmek. Şimdi papağanı deneyelim, evet mükemmel çalışıyor. Eh, gerisi artık size kalmış *(şu beş kapılı odanın iki kapısından sağda olanından devam edin, aşağı inin, bir kaç kapı sonra görelim bakalım ne kadar iyisiniz)*.

Cybercon III, zamanında **INTERPHASEi** yazmış bir ekibin çalışması.Oyun belli bir seviye ve ilgi istiyor, bunu peşinen kabul edelim; **Cybercon** öyle **CABAL** veya **TEST DRIVE** yerine alınabilecek bir oyun değil. Kullanımı oldukça zor, insanın alışması gerekiyor. Ama kolay adventure'lardan sıkılan, gerçekten hırslı oyuncuları uzun süre esir edebilir. Bunun yanında, vektörel grafikli adventure ve araştırma oyunlarını sevenler de bu oyunla uzun süre ilgilenecektir, buna eminim. **INFESTATION, CORPORATION, DAMOCLES** türü oyunları zevkle oynayanlar, işte sizin yeni oyununuz.

Oyunda müzik yok. Efektler kısıtlı ama yeterli denilebilecek düzeyde *(vektör grafikleri olan programlar, bu özelliklerinden dolayı az yer kaplıyorlar. Program tek parça bile yapılabiliyor. Yer kaplayan dijitize sesler, vektör grafikli oyunlarda gerçek bir lüks olarak kabul ediliyor. Onun yerine hesaplanan parametrik sesler kullanılıyor. Bunlarla da öyle alıştığımız müzikleri bulamıyoruz)*.

Bazı robotların *(tekerlekler değil)* çok detaylı animasyonları görülemeye değer. Arada sırada tekdüze gelmesine rağmen, vektörlerde son derece başarılı ve oyun hızlı. Birçok seveni olacağına inandığım bir oyun.

The ASSEMBLY LINE & U.S. GOLD

Grafik	%85
Müzik (Ses)	% 50
Oynanabilirlik	% 90
Genel	% 90

CARDINAL OF THE KREMLIN

Yıllar önce insanoğlunun hayal bile edemeyeceği olayları, günümüzde kısmen de olsa görmek artık mümkün. Star Wars filmi çekildiği zaman seyirciler hayret içinde kalmışlardı. Gemilerin uzayda akıl almaz hareketleri, robotların günlük hayattaki yerini almaları ve en önemlisi de, lazer teknolojisinin ileri bir boyutta kullanılıyor olması, seyirci üstünde büyük bir etki uyandırmıştı. Belki, biraz da o filmin etkisiyle süper güçler, bu tür olayların gerçekleşip, gerçekleşmeyeceğini araştırmaya başladılar. Yerden atılan bir füze aynı anda uzaydaki bir istasyondan ateşlenen bir lazerle yok edilecekti. Son derece büyük yatırımlar, bu büyük düşünce için ortaya kondu. Yüzlerce bilim adamı, bu konu üstündeki projelerini denediler. Çalışmalar.son derece gizli tutuldu. Önemli dosyalar gizli servisler tarafından korunmaya alındı. İşte böyle gerçekçi bir hikayeyi oyun haline getirmek artık kaçınılmaz bir hale gelmişti. Nitekim Cardinal Of Kremlin böyle bir oyun. Yarı strateji sayılabilecek olan bu oyun, son derece gerçekçi hazırlanmış. Oyunun ilk başında iki süper gücün uzay çalışmaları ve bu konudaki bilgilerin gizliliği anlatılmakta. Daha sonra oyunu baştan sona yürüteceğiniz stratejik kontrol merkezine geleceksiniz. Buradaki ikonlardan lazer çalışmalarını, Sovyet Rusya'nın bu konudaki araştırmalarını ve araştırma sonuçlarını görebilirsiniz. Ayrıca CIA, FBI ve KGB gibi gizli kuruluşların bünyelerindeki her türlü bilgiyi yine buradan sağlayabilirsiniz. İster Amerika'nın, ister Rusların askeri gücünü ve bilgilerini arttırabilirsiniz.

Bütün bu olaylar içinde Afganistan'ın stratejik konumu da eklenmiş. O yüzden menülerde bu ülkenin adına rastlarsanız şaşırmayın. Ayrıca gizli örgütteki adamlarınızın özelliklerini ve başarılarını tek tek inceleyip seçebilmeniz mümkün. Uzay mekiği üzerinde de değişiklik yapıp istediğiniz gibi kullanabilirsiniz.

Cardinal Of Kremlin'de Üçüncü Dünya Savaşını çıkarıp, çıkarmamak sizin elinizde.Tam anlamıyla profesyonelce oynanabilecek bir oyun. Tabii oyunu oynayabilmek için iyi derecede İngilizceye sahip olmak gerekiyor.Keza oyunun çoğunluğunda buna ihtiyacınız bir hayli fazla oluyor. Yine de bu tür oyunlardan hoşlananların kaçırmaması gereken bir oyun. Hepinize bol şans..

QUICK & SILVA

Uzun zamandan beri kardeşlerimiz için oyun gelmemişti. İşte beklenen an geldi. Küçük Amiga'cılar için hazırlanmış bir oyun ülkemizde satışa sunuldu. Bu oyunun programını, grafikleri ve müzikleri TURRICAN'i yapan ekip tarafından hazırlanmış. Bu oyuna ne kadar da çocuk oyunu desek de, büyükleri de bilgisayar başında tutuyor. Ehh, ben de bayağı uğraştım yani. Neyse bu oyunu küçüklere tavsiye ederek başlıyoruz.

Oyunumuz klasik run'n jump tarzı bir oyun. Bunun anlamı oyunda koşup, zıplamaktan başka bir şey yapmıyoruz. Bazı platformların üzerinde toplayacağınız nesneler bulunuyor. İşte bu nesneleri almadan sakın ilerlemeyin. Nesneler özellikle alınması güç yerlere konulmuş. Zıplayarak aldığınız nesneleri muhakkak toplayın. Bu işleri yaparken de yakalanmamaya çalıştığımız bazı düşmanlar mevcut. Bu düşmanların hepsi öyle korkunç yaratıklar değil tabii ki. Bazıları sevimli kediler ve kurbağalardan oluşuyor. Birçok oyundan alınma, bir sürü tipe, QUICK&SILVA'da rastlayabilirsiniz. Oyunda TURRICAN'de kullanılan bazı canavarlar da var tabii ki. Özellikle sudan çıkan balıklar ve korkunç canavarların hepsi TURRICAN'den alınmış. Oyun esnasında özellikle uçan canavarlara dikkat etmeniz gerekiyor; aksi takdirde bu canavarlara yakalanmak içten bile değil. Basıldığı zaman kaybolan platformlar da var. Kademenin değişik yerlerinde, bize fazladan özellikler kazandıran nesneler bulunuyor. Bu nesneleri toplarsanız, extra silahlar ve extra özellikler kazanabilirsiniz.

Oyunun müziği, CHRIS HULSBECK tarafından yapılmış oldukça güzel bir müzik.

Bu ay kardeşinize güzel bir oyun almak istiyorsanız, bu oyunu rahatlıkla alabilirsiniz. Oynanması kolay ve kocaman anlaşılabilir grafiklere sahip. Başarılar.

SCI FI

Bu ay Türkiye'ye oldukça çok shoot'em up geldi. Bu shoot'em up'ların birçoğu güzel, ama içlerinde özelliği, olmayan shoot'em uplar'da mevcut. İşte bu oyunlar arasına SCI-FI de giriyor. Ama oyun, alınmayacak kadar kötü değil. Oyunun kötü olan tek tarafı, grafikleri. Aslında grafiklere biraz daha özen gösterilseydi, daha iyi bir sonuç elde edilirdi. Neyse biz oyunumuza geçelim.

Düşman istilasına uğrayan gezegenimizi kurtarmak için kurulan birliğe seçildik. Amacımız, kötü düşman birliklerini ve üslerini yok etmek. Bu düşmanlar arasında birçok yaratık mevcut. İlk olarak meteor yağmuruna tutuluyoruz. Burada hemen dikkatinizi çeken şey, vurduğumuz bazı meteorlardan mavi yuvarlakların çıkması olacak. Bunların ne olduğunu merak etmeyin anlatıyorum. Bu mavi nesneler para yerine geçiyor. İlerilerde karşılaşacağınız arkasında 'SHOP' yazan bayraklı gemilere dokunup girebiliyorsunuz. Bu silah dükkanlarından her türlü silahı ve extra gücü satın alabilirsiniz.

Gemiyi yönetirken ateş tuşunu devamlı basılı tutarsanız, gemi ateş püskürtüyor. Bu ateş sayesinde birçok meteoru aynı anda yok edebilirsiniz.

Biraz ilerilerde dev meteorlarla karşılaşacaksınız. Bu meteorların bazılarını yok edemiyorsunuz.

Genel açıdan shoot'em up sevenlerin hoşuna gidebilecek bir oyun. Tek kusuru grafiklerinin kötü olması. Eğer bu ay gelen shoot'em up'ların bütün hepsini bitirdiyseniz, bir de bunu deneyin. Mega başarılar!

VİRÜS ve KOMMODOR ABİ!

ACCAYİİP ZARARLI BİR SAYFADIR! SAKLANIN!

Nihahahaho! Benden başka kim olabilir? Bakıyorum yine burayı okuyorsun! Heheheho! Hani geçen aylarda bir yarışmadan bahsetmiş ve bana en ilginç mektubu gönderen virüse siipriz hediyeler vereceğimi açıklamıştım. İstanbul'dan TEKNOLOJİ SANAYİ TİCARET (TST) tarafından okurlarımıza dağıtılmak amacıyla bazı hediyeler verildi, işte en ilginç mektubu gönderme yarışmasının siipriz hediyeleri:

Birinciye TST SÜPER 2 şeffaf joystick,
İkinciye TST SÜPER TURBO joystick,
Üçüncüye TST süpriz hediye paketi.

Haydi virüsler zaman kaybetmeden bize yazın! Daha doğrusu en ilginç mektubu gönderin ve hediyelerimizi kazanın. Ayrıca ilerki sayılarımızda daha değişik yarışmalar sizi bekliyor. Bakalım VİRÜS'le başa çıkabilecek misiniz? Nihahahahaho .....

Bu ay oyun dünyasından bazı haberlerimiz var. Çok sağlam kaynaklardan aldığım bir habere göre, SYSTEM 3 firması yakında yeni bir ninja oyunu çıkartıyor. Bu mükemmel oyunun adı, 'LAZ NINJA. Oyunun ninja kahramanı TEMEL MAKARISU, maceradan maceraya koşuyor.

Ayrıca LUCASFILM yılan hikayesine dönen 'INDIANA JONES XVIII'i çıkaracak. Bu konu hakkında GEORGE LUCAS'a soru sorabilme imkanı bulduk. Stüdyolarımıza gelen GEORGE'a niye üç'ten sonra onsekizinciyi çevirdiniz diye sorduğumuzda, bize 'Namımız yürüsün baba!' dedi.

Evet bu ay iyi bir mektup aldım. Yani VİRÜS sayfasına gelen en !.... Bir dakika ben ne yazıyorum yaa? Şaka değil canım, en cici mektuplardan birisi. Alın bakalım okuyun. Devamlı okuyucular bu mektubu yazanı bir yerlerden hatırlarlar.

** Selam VİRÜS! Naber? Beni tanıdın mı? Atma, nereden tanıyacaksın?! Hani şu geçen sayıda sana yazan ve GIGAVIRÜS olduğunu iddia eden ve ONUR adlı bir embesil embriyodan mektup alırsan, yırtıp atmanı söyleyen bir ACID'çi var ya (Evet, evet O bir ACID'çi!), onun bahsettiği ONUR benim işte. Ama benim esas adım JASON. Lütfen dergide de böyle yaz. (VİRÜS NOTU :Yazdım işte eeee noldu yani şimdi?)*

Geçen sayıda GIGAVİRÜS'ün mektubunu köşende görür görmez (bu 12 saniye sürdü), intikam için bu mektubu yazdım (Bu da 36 saniyemi aldı). Mektunu yazarken ışık hızını 5'e katladığım için, ışık komplekse girdi. Bu satırlar arasında ona rastlayabilirsin, çünkü beni görünce «Artık yaşlandım. Son 28.765.890.156 senedir koşuşturup duruyorum. Artık yerleşip sakin bir hayat yaşayacağım.» demişti. Neyse, şimdi sorular ve sorular:

WARNING! WARNING! WARNING! WARNING! WARNING!

Mektubu okumadan önce yanınıza:

A) Bir kutu haşere ilacı ya da virüs killer (GIGAVİRÜS için)

B) İki balta (gerekirse intihar için)

C) 12 adet NONAME harddisk ya da 3 adet buzdolabı (esprilerimi saklamak için)

D) 3 termometre (esprilerimin soğukluğunu ölçmek için)

E) Beş kutu peçete (haline ağlamak için)alın.

DAHA BÜYÜK WARNING! WARNING! WARNING!

Sorular!

I- Derginizde 372 günden beri devam eden SUPERBASE PROFESSIONAL dizisi, dergide çok yer kaplıyor. Acaba compress ya da crunch yapıp yayımlayamaz mısınız? Powerpacker'ı denediniz mi?

2- Ekmek kızartma makinasını AMIGA'ya hangi porttan bağlayabilirim? Her sabah, AMIGA'dan gelecek emirle 12 adet ekmeği kızartacak bir şema çizer misin? (Not: ekmekler az pişmiş olacak!)

3- Acaba bundan sonraki ortaokul coğrafya, tarih, fen ve matematik kitaplarının resim ve şemalarını TUNÇ DİNDAŞ çizebilir mi? (Hey TUNÇ! Aralara MAX'i sıkıştırmayı unutma!!)

4- Source code'larında sıkça kullanılan adres ve değerleri ezberleyebilir miyim? Bunu yapmak için AMIGA'cılara rakip olmaya çalışan ATARI ST kullanıcıları gibi beynime ek olarak 0.000001 megaherz'de çalışan bir CPU'mu taktırayım? Yoksa MOTOROLA'nın 3814 yılında çıkaracağı MC 68999'umu bekleyeyim?

5- Seçmeli bilgisayar dersinden neden 11 alamadım?

6- PSYGNOSIS, CINEMAWARE ve OCEAN birlikte bir oyun yaparlarsa ne olur?

7- Hala soruları okuyor musun?

8- Elinizde AMOS'un Japonca manuel'ı var mı?

9- F29, Fighter Bomber, F19 ve AlO'u bitirmek, US AIRFORCE'a ya da TOPGUN'a girmek için yeterli mi?

10- KICK OFF en güzel gol' yarışmanıza OUT atışından kendi kaleme attığım golü gönderse miydim?

11- Bir daha mektup yazarım mı? Doktorum bu yolla boşalabileceğimi söyledi.

12- Can I play with madness? Can touch this? Sence BMC mi? Tuvalete girebilir miyim?

13- Henüz bir external drive'im yok Bu yüzden external pottum boş. Bu porttan başka nasıl yararlanabilirim?

14- Afterburner İzmir Famccitj'e ne zaman gelecek?

JASON'ın NOTU: GİGAVİRUS bir ACID'çidir. Ayrıca mektubunda benim yaptığım bazı esprileri kullanmış. Espriler için COPYRIGHT kanunu var mı?

-> Seygili JASON.

İlk önce GIGAVİRÜS'ün dediği gibi mektubunu atıp yırtmadım. Bu nedenle bana yaklaşık dört sene altı ay tapmahsın. Tapınma işlemini yaparken 'ULU VİRÜS SEN BİZİ BAĞIŞLA, SEN BİZİ AFFET' demeyi unutma! Hayret MR GÖBEK (GİGAVİRÜS) metalciydi galiba. Ama sen yalan söylemezsin, işte gerçek ACID'çi GIGAVİRÜS. Yazdıklarını yanıma almıyorum çünkü böyle mektuplara alışığım. İste cevaplar! Rastgele!

1- SUPERBASE yazısını yazan MAHMURE ablaya, bu yazı daha ne kadar sürer diye sorduk. Oda takribi 56 sene sonra birinci bölümü cevaplanıyor dedi. Daha sonra MAHMURE ablanın boş zamanlarında Meksika ve Brezilya dizilerine senaryo yazdığını öğrendik. Bu arada yazılan yazılar zaten TURBO IMPLODER ile crunch ediliyormuş.

2- Evet bu devrenin şemasını bu sayıda bulamazsın. Çünkü çok yorgunum çizecek halim yok.

3- Evet evet haklısın. Milli Eğitim Bakanlığı yeni ders yılı öğretim kitaplarını TUNÇ DİNDAŞ'a çizdirecekmiş. Yazılanda büyük bir olasılıkla dergimizin baba metalcilerinden Sayın GÖKMEN BAYIN yazacak. Ayrıca bu sayede derslerin adıda değişecek tabii ki. Mesela bir kaç örnek." FEN **DÜNYASI,** COĞRAFYA DÜNYASI ve MATEMATİK DÜNYASI gibi.

4- Beklemen tavsiye edilir. Ayrıca ilk Türk microçipi KARAHİSARLI 78000'i kullanabilirsin.

5- İmalat hatası olmalı!?!

6- Üçüncü dünya savaşı çıkabilir, domates Fiyatları fırlayabilir, Borsalarda manav Hamdi'nin senetleri değer kazanabilir ya da sinekler uçar. Simit yerim.

7- Hayır! Şu anda cevaplan yazıyorum.

8- Off! İşte işi bilmeyen biri daha. biz Japonca manuel'i kullanmıyoruz. Şu anda en çok satan AMOS manuel'i İBRANİCE olanı sana da onu tavsiye ederim.

9- Hayır! Onları bitirince sadece LUNAPARK'taki uçaklara binebilirsin.

10-Banal bir gol. Bize gönderilen disketlerde taç atışı yapılırken, kendi kalesine gol atan, ayrıca daha oyun yüklenmeden 90'a gol atan goller vardı.

11- Sen bilirsin. Daha uçuk bir mektup ile yarışmada şansını deniyebilirsin.

12- Evet! Otur oturduğun yerde çay iç! AS900 rules! Hey MC MEMUR. HAAAAMMEEEER time'da saat kaç?

13- Havaalanı ve yoğurt imalathanesi alarak kullanabilirsin.

14- Yarın geliyor.

Evet bu aylık da bu kadar. Gelecek ay nırayı okuyun çünkü kazanan okurları belki görebilirsiniz. Unutmayın! KICK OFF oynamak için ikinci joystick'iniz yoksa, uçuk bir mektup göndererek şansınızı deneyin. Ayrıca bir kez daha hediyeler için TST'ye teşekkür ederiz.

KOMMODOR ABİ DERTLERİNİZİ DİKKATLE DİNLİYOR!

Selam! bilgisayar delisi arkadaşlarım... İşte Kommodor abiniz dertlerinizi tekrar dinlemeye başladı. Yandaki VİRÜS'e gıcık olmaya başladım; baksanıza, kendisine mektup gönderenlere joystick dağıtıp duruyor. Hehehe! Benim öyle bir problemim yok, çünkü benim zaten bir kitlem var. Sağolsunlar her ay torbalar dolusu (aslında çuvallar dolusu denir, ama daha çuval dolduramadık, neyse torbalar dolusu) mektup gönderip beni de dertlerine ortak ediyorlar. İşte bu ay yine bazı problemli mektuplar geldi. Aman Allah'ım! Böyle küçük problemleri kafasına takıp dert edenleri görmedim. İşte bu ay en problemli mektubumuz, aslında bazı gerçekleri de yazmamış değil. İşte gerçekler. Hazır mısınız?

Sevgili KOMMODOR ABİ!

Elimde iki diskettik bir program var. Birinci disketi takıyorum. Bilgisayar disketi okuduktan sonra ekrana;

'Insert Disk 2'

'Press ANY key'

yazıyor. Ama klavyede, ANY diye bir tuş yok. Acaba AMIGA 3000'lerin hepsi mi böyle, yoksa AMIGA 3000'im sahte mi?

Ayrıca herkesin korktuğu IRQ TEAM' virüsü hakkında birşey açıklamak istiyorum. Aslında o benim masum bir etiket programımdı. Sanırın BİRAZCIK programlama hatası yapmışım. Herkesten özür dilerim. Hazır başlamışken, yapmış olduğum introların üç versiyonu, sizin deyiminizle BYTE BANDİT için de, çok üzgünüm. Sanırım programcılık benim için deZil.

Herkesin zevkle oynadığı 'LEMMINGS için süper bir tiyo. ikinci disketi istediğinde, ikinci disketi takarsanız oyun başlar. Bu tiyonun herkesin hoşuna gideceğine eminim. Başarılar.

MUSTAFA TUFAN from SPARTAKUS

Yooo MUSTAFA!

Şanslısın, çünkü KOMMODOR ABİ torbadan bu ay senin mektubunu çekti. Bence kendine bu ay bir MİLLİ PİYANGO bileti alsan iyi olur, belki sana da çıkar. Yo olamaz kazıklanmışsın dostum. Geçen günde bir arkadşımın başına böyle bir şey geldiş. Bana telgraf çekerek hemen olaya aydınlık kazandırmamı istedi. Ben de hiç zaman zaman kaybetmeden MOGOLİSTAN'a giden ilk gemiye atladım. Yolda gemi yağ yakmaya başladı. Yanıma her zaman iki litre alırım, hemen kaptana yağı verdim; ops! napıyorum yahu? Neyse, arkadaşım sahte bir AMIGA 2750 almış. Muhtemelen ÇİNGEN CEM'in işidir dedim. Çünkü daha önce sahte COMMODORE 79/lan sürüyordu. Uzun bir aramadan sonra ÇİNGEN CEM'in dükkanını buldum. MADAGASKAR adalarının güney batısında kendisine bir imalathane kurmuş. Oldukça da iyi para kazanıyor. Ama gerekli baskın sonucunda imalathaneyi yok ettim. Şimdi nazar boncuğu üretip MEKSİKA'da satıyor. *Neyse AMIGA' nda ANY tuşu yoksa, yandın. Bu tuşun olmaması iki ya da daha* çok diskettik oyunları oynayamaman demektir. Maalesef koçum senin için üzgünüm.

Vay canına, demek o hain bilgisayar kullanıcısı sensin. Kaç kişinin canını yaktın biliyor musun? Ve evet, evet bu yandaki sayfanın çıkmasına yardımcı oldun. Bana kalırsa sen, bilgisayar programcılığını bırakıp bahçe işleri ile uğraşsan daha iyi edersin. Bu hem senin için, hem de bizim için çok iyi olur. Senin gibi kullanıcılar olduğu sürece, bu dünyada yaşamak bize haram.

Sonunda 'LEMMINGS' ile ilgili ilk tiyoyu sen gönderdin. Bunu fark ettiğin için sana çok teşekkür ederim. Hey duyduk duymadık demeyin. BIG MAC yemeyin. İşte 'LEMMINGS' için baba bir ipucu.

Ehh! sonunda tatil benimde hakkım. Bu yaz şanslıyım. Deniz, kum, stepne, kereste... Höö? Pardon, Sinan'ın ayarladığı kızları görünce biraz fena oldum. Bu yaz onlarla tatile çıkıyoruz da. Hey kız dedimde. Bu sayfanın hiç bayan okuyucusu var mı? Kommodor abiniz merak ediyor. Eğer bayan okuyucular varsa kesin mektup yazın. Ama zannedersem, sayfamın BAYMAYAN okuyucuları var. Hehehehiho. Gelecek ay görüşmek şimdilik üzere hoşçakalın. Byee...

KÜÇÜK AMA MARİFETLİ İKİ PROGRAM

Merhaba... Bu ay BASIC köşemizde ufak bir değişiklik yaptık. Arkadaşımız F.KAĞAN GÜRKAYNAK, sizler için iki küçük Basic program hazırladı. Üstelik açıklamaları ile. Bakalım beğenecek misiniz? Şimdi Kağan'ın sözlerine kulak verelim:

Amiga'nın harika bir makine olduğunu belirtmeme gerek yok. Amiga'nın neler yapabileceğini birçok demoda ve oyunda hayretler içinde izledik. Ancak ortalama bir kullanıcı olarak Amiga'nın şaşırtıcı güçlerini kontrolümüz altına almak için yeterli olmadığımızı düşünmüşüzdür.

Gerçekten etkileyici, basit programları yazmak için, C'yi ezbere bilmeniz gerekmiyor. Amiga Basic'imiz ile bile ilginçlikler yapabiliriz.

İlk programla, bir Copper Listesi hazırlayarak rengarenk yazılara (Fontlara), menülere veya arka planlara sahip olabiliriz. Copper listelerini birçok demodan tanıyorsunuz. Copper Amiga'nın içinde temel olarak, ekranı tarayan elektronun yerine bağlı olarak programlanan ve hafızada bazı önemli değerleri (Register) değiştirebilen bir işlemcidir.

Sizi teknik detaylarla boğmadan, hemen programımıza geçelim. Lütfen yazılımdaki büyük ve küçük harflere özen gösterin. Bunun yanında % ve & işaretlerinde de dikkatli olmanızı öneririm; ikisi kolay karışıyor. ' işaretinden sonrakileri yazmayın, onlar sadece bilgi içindir.

```
'PROGRAM ADI  : COPPER LİSTESİ
DECLARE FUNCTION AllocRemember& LIBRARY
DECLARE FUNCTION      ViewPortAddress& LIBRARY
LIBRARY ":bmaps/graphics.library"
LIBRARY ":bmaps/Intuition.library"
Copper Listesi Yaratma:
      Print " Biraz Bekleyin :"
      InitCopperList 564  'Copper için yer açma
      FOR y% = -12 TO 270          Ekranı boydan boya tarayalım
            b=b+1
            IF b=2 THEN
                  READ Renk% : c=c+1 : b=0     Renkleri okuma
                  IF c=45 THEN c=0: RESTORE Curcuna
                  CopWait y%,20        Bu ilk emir
CopMove 386.Renk%       Bu da ikincisi
LOCATE 1.14 : PRINT 270-y°o
END IF
NEXT y%
      CLS
Copper Basla:
      CopperStart WINDOW (7) 'Copper bu ekranda olacak
Son:
      LIBRARY CLOSE     Temizlik
      END
'45 adet Hex data
Curcuna:
      DATA &H0FF,&H1 EF,&H2DF,&H3CF,&H4BF
      DATA&H5AF,&H69F,&H78F,&H87F,&H96F
      DATA &HA5F,&HB4F,&HC3F,&HD2F,&HE1 F
      DATA &HF0F.&HF1 E,&HF2D,&HF3C,&HF4B
      DATA&HF5A,&HF69,&HF78,&HF87,&HF96
      DATA&HFA5,&HFB4,&HFC3,&HFD2,&HFE1
      DATA &HFF0,&HEF1 ,&HDF2,&HCF3,&HBF4
      DATA&HAF5,&H9F6,&H8F7,&H7F8,&H6F9
DATA &H5FA,&H4FB,&H3FC,&H2FD,&H1 FE
' Buradan sonra kullandığımız yeni emirlerin tanımı var.
SUB InitCopperList (KomutNo%) STATIC
SHARED CopperList&
Boyut%=KomutNo%*4+4                  'Copper için
Remember&=0                          'yer ayarlama
RemKey&=VARPTR(Remember&)
CopperList&=AllocRemember&(RemKey&,Boyut%,65538&)
IF CopperList&=0 THEN FreeRemember& RemKey%,-1 :END
END SUB
SUB CopperStart (Win&) STATIC
SHARED CopperList
CopWait 10000,256          Ekranı tarama bitti mi ?
ViewPort&=ViewPortAddress&(Win&)
POKEL ViewPort&+20,CopperList&   'Yeni adres
RethinkDisplay& 'Ekranı yeniden çiz
END SUB
SUB CopWait (Y%,X%) STATIC
      SHARED CopperList&
      CWait& CopperList&,Y%,X%
      CBumb& CopperList%
END SUB
SUB CopMove (Offset%,Rakam%) STATIC
      SHARED CopperList&
      CMove&CopperList&,Offset%,Rakam%
      CBump% CopperList&
END SUB
' Program Ash Amir R.Amir
```

Evet fazla sürmüş olamaz. Çalıştırmadan evvel: Bu program Amiga'nın içinde bulunan Library'leri kullanıyor. Programın onlara erişebilmesi için, o Library'lere ilişkin .bmap dosyalarının Library komutundan sonra tımak

içinde belirtilen yerde olmaları gerekli. (Bu dosyaları daha önce kullanmadıysanız, Workbench in Extras disketinde bulabilirsiniz. Library'den sonra belirtilen yeri geçerli bir DOS Path'i olması şartı ile kendi isteğinize göre değiştirebilirsiniz.)

Nasıl etkileyici değil mi? Gelelim kaba bir açıklamaya. Programda Copper'ı programlayabilmek için sistemin komutları kullanılmış. Bunları daha rahat kullanabilmek için, dört SUB emri hazırlanmış. (SUB emirleri size kendi isteğinize göre komutlar hazırlamanızı sağlıyor.)

Programın ilk kısmı, sistemin komutlarını kullanmak için Library lerin açılarak programa dahil edilmesi ve fonksiyonların tanımlanması ile ilgili. Eğer Hi-Soft Basic kullanıyorsanız, LIBRARY komutlarını DECLARE FUNCTION komutlarının önüne almanız gerekiyor.

Daha sonraki bölümde 564 emirden oluşan bir Copper listesi hazırlanıyor (ekran 282 satır, her satıra bir CopWait ve bir CopMove komutu =282*2=564). Daha sonra bu liste datalardan yararlanılarak dolduruluyor. Listenin y. satın kabaca şuna benziyor:

```
CopWait y
CopMove 386,Renk
```

İşlevi ise, yine kabaca: elektron y. inci satıra gelene dek bekle, sonra 386 nolu adresç. rengi yaz. (Renk, datalardan okunan kısım). İşte bu 386 nolu adreste, ekrandaki yazı rengi tutuluyor. Bu adresi değiştirmek mümkün. 384 arka planın renginin, 386 yazı renginin, 388 ikinci rengin ve 390 üçüncü rengin bulunduğu adresler. (Workbench' teki 4 renk). Bu sayılar dışındaki sayıları deneyerek meşhur GURU'muzla tanışmanız mümkün.

Gelelim Datalara: Dataların başındaki &, sayılar 65535'ten büyük olduğu için ye H sayılar hekzadesimal (16 lık düzende) olduğundan bulunuyor. Bunları takibeden sayılar rengin RGB kodu. İlk sayı renkteki kırmızı, ikinci sayı renkteki yeşil ve üçüncü sayı ise renkteki mavi katkısını belirliyor. (Sayıdan kastım 16 lık düzendeki sayılar 1-9,A,B,C,D,E,F). Bunları keyfinizce değiştirin.

Copperlistesi yazmanın tek dezavantajı, ekranın aşağı çekme hızınızın çok düşmesi. Bu arada program Copper'ı eski haline getirmiyor, ama programı değiştirip tekrar tekrar kullanabiliyorsunuz.

İŞTE BU DA İKİNCİ PROGRAM:

Bir diğer programla, denemişseniz neredeyse imkansız bulduğunuz bir efekti gerçekleştireceğiz: Scroll. Ekranın istenen tarafa kayması anlamına gelen bu kelimeyi, bir çok oyundan, mesela SHADOW OF THE BEAST'ten tanıyorsunuz.

Belirtmeme gerek yok, Basic'in kendi emirleriyle fazla birşey elde edilemiyor. (Hisoft veya GFA ile bile). Çözüm yine Amiga'nın sisteminde, library komutlarını Basic ten kullanarak istediğimizi yapabiliriz. İşte program:

```
' Program SCROLLVPORT
DECLARE FUNCTION ViewPortAddress& LIBRARY
LIBRARY ":bmaps intuition.library"
LIBRARY ":bmaps graphics.library"
Giris:
ViewPort&=ViewPortAddress&(WINDOW(7))
RasInfo&=PEEKL(ViewPort&+36)
CIRCLE (320,90),200,1
LINE(310,90)-(330,90)
LINE (320,85)-(320,95)
PRINT "Lütfen Mouse'u"
PRINT "Ortadaki artiya"
PRINT "Yerleştirin."
PRINT "Ekran"
PRINT "Daire etrafinda"
PRINT "Dönecektir."
Bekle:
WHILE MOUSE(1)<>320 OR MOUSE(2)<>90
Status=MOUSE(0)
WEND
Hareket:
WHILE INKEY$=""
x=COS(Derece)*200
y=SIN(Derece)*90
Derece=Derece+.1
POKEW RasInfo&+8,x
POKEW RasInfo&+10,y
ScrollVPort& ViewPort&
WEND
Eskihal:
POKEW RasInfo&+8,0
```

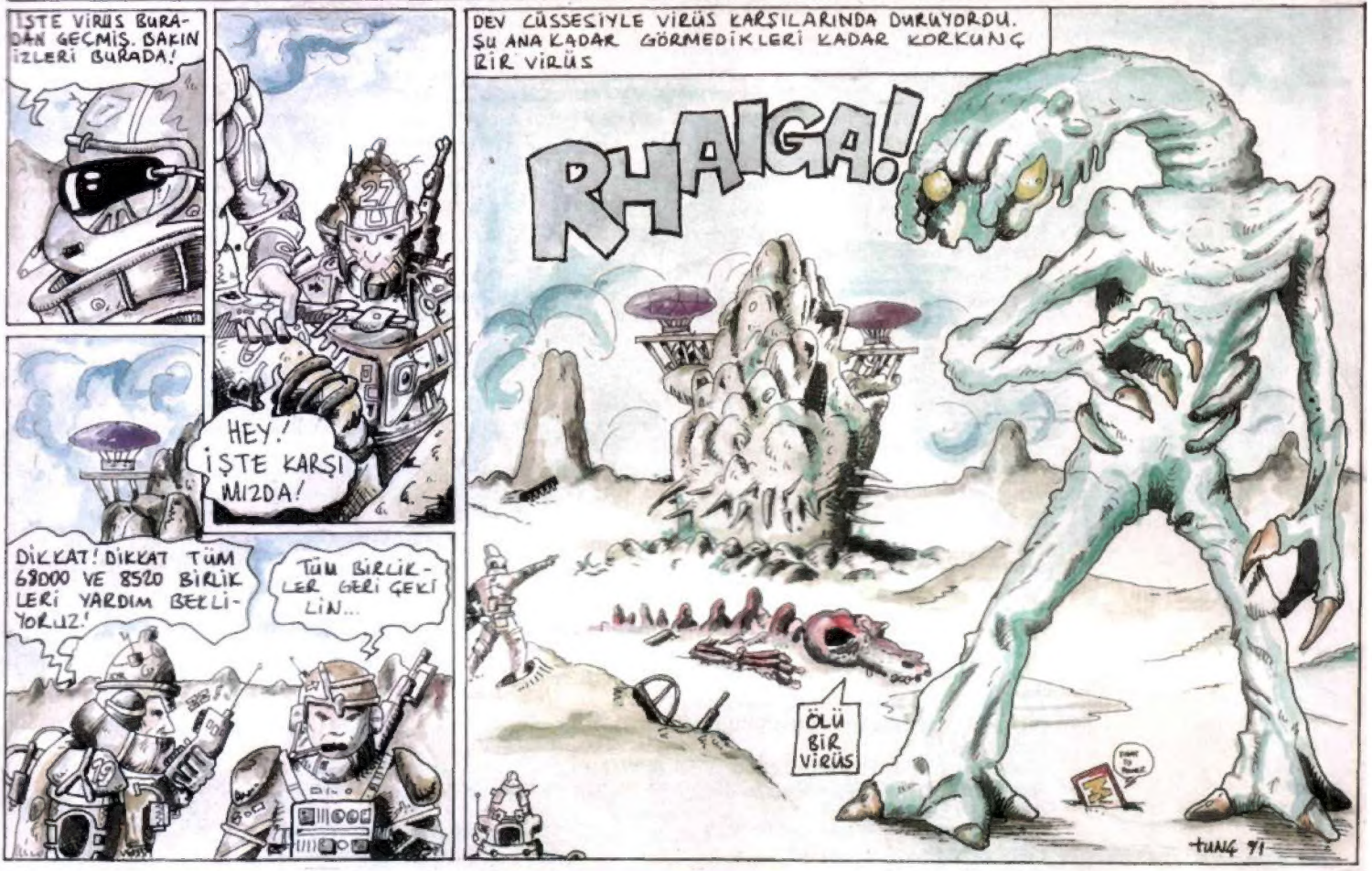
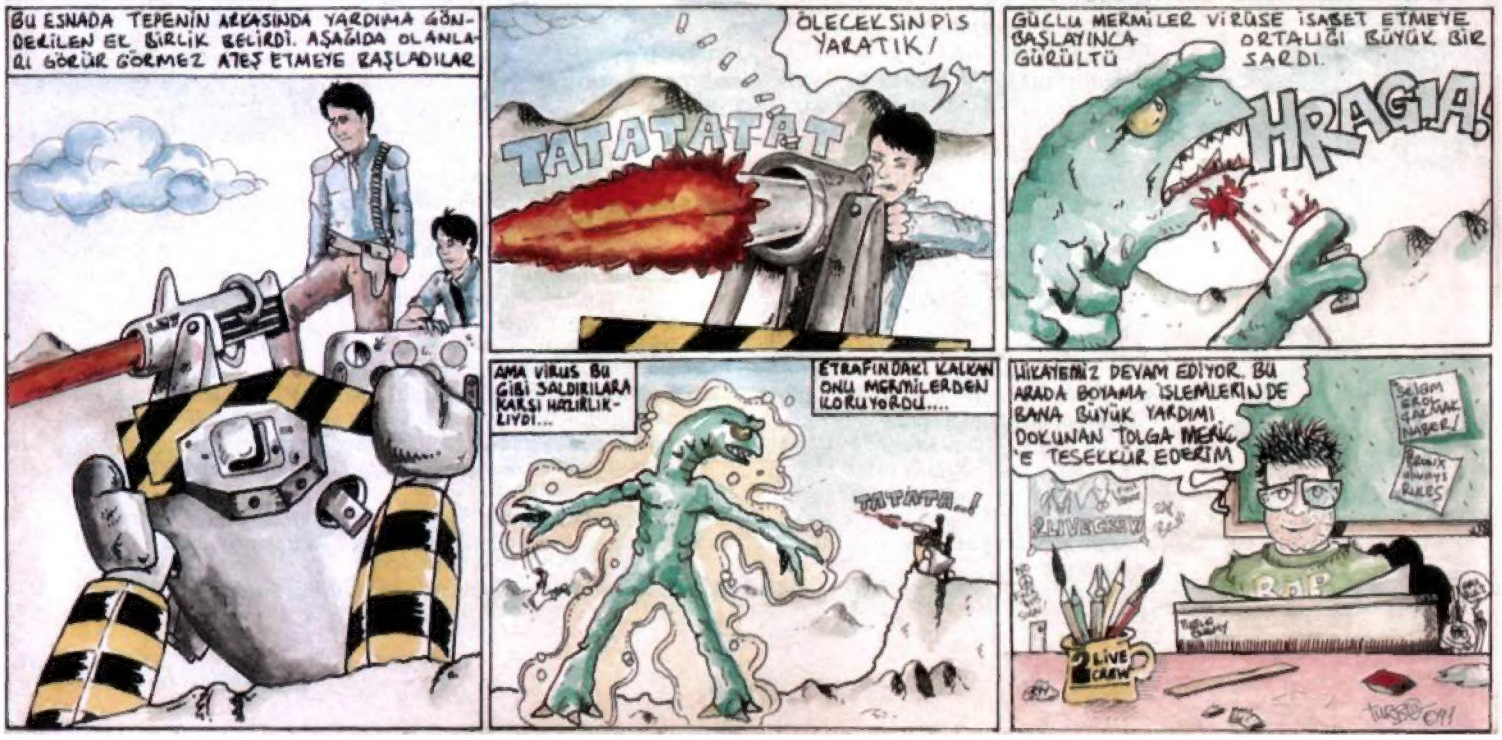
Programın kısalığına bakmayın. Çalıştırınca ne kadar hünerli olduğunu göreceksiniz. İlk satırlar, bir önceki örnekte olduğu gibi sistemdeki Library'lerin Basic tarafından kullanılmasını sağlıyor ve fonksiyonlar tanımlanıyor. Girişte ise, sistem fonksiyonu yardımıyla ViewPort ve buna bağlı olan Raslnfo adresleri okunuyor. Amiga tüm ekranını ViewPortta bulunan parametreler yardımıyla belirliyor. Bunları değiştirerek ekrandaki görüntünün istediğimiz hale gelmesini sağlayabiliriz. ViewPort adreslerinin hepsini öğrenip kullanabilmeniz için iyi bir Referans kitabına ihtiyacınız olacaktır. Programımız ViewPorttaki Raslnfo adlı listeyi kullanan değişiklikler yapmaktadır.

Ekrana çizilen çember ve yazılan mesajdan sonra, program Mouse'u belirtilen yere getirmenizi bekleyecektir. Daha sonra Derece ile belirtilen açıdan, sin ve cos ile hesaplanan, x yönünde ve y yönünde ekranın yeni konumu bulunacaktır. Bulunan bu değerlerin Raslnfo listesinde gereken yerlere yazılmasının ardından, ViewPort'un adresiyle beraber Library'nin ScrollVPortEmri çağnlması scroll' u gerçekleyecektir. Normal workbench ekranında ViewPortun büyüklüğü ekran kadardır. Normal ekranın dışına sıkıldığında, hafızanın aslında görüntü olmayan kısımlarıda sanki görüntü imiş gibi ekrana getirilir. Ekranda kenarlarda çıkan görüntüler bunun sonucu. Eğer ViewPortunuz ekrandan büyükse (Max 1024x1024), bu numaraya ilginç uygulama alanları bulabilirsiniz : Kick-Off taki ekranın kayması sadece bir örnek.

Sonrası yine kolay, herhangi bir tuşa basılınca, program While Wend döngüsünden çıkar, ekranın konumlan sıfır olarak yeniden yazılır ve yine Library komutu ile Amiga ekranı düzenler. En son iş olarak Library'lerin kapatılması yer alıyor.

Programda değişiklik yapmaktansa programdaki kullanımı göz önüne alarak kendiniz bir kaç kaydırma yapmayı deneyin.

VİRÜS II - "O GERİ DÖNDÜ"

YAZAN - ÇİZEN TUNÇ DİNDAŞ

TURBO SENDS SOME GREETINGS:
VIGO, GHOST, MAX, CAPTAIN TRIPS, APO-TECH, ZORLAC, MALICE, CEREBROID, LYNX, BEYAZ, BS, BEEF, KÂZIM ABICA, EVIL, FOX, ASAF, REMIX, TUAREG, SCOTCH, METALIC, RATTLEHEAD
NO GREETZ! TO:
PRINCE, MAD, MASTER!...